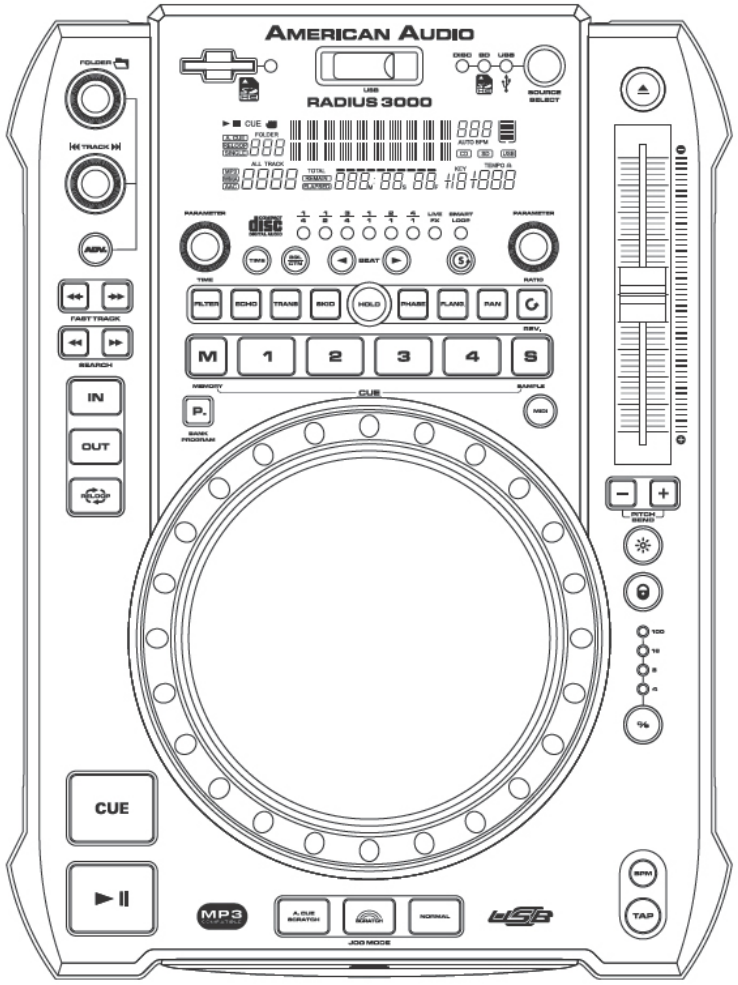
AMERICAN AUDIO®

Radius 3000™

Professional SD/USB/CD Player

FEATURING

BENUTZERHANDBUCH



Bitte beachten Sie:

Änderungen von Angaben sowie Veränderungen des Design dieses Gerätes und des Handbuches sind jederzeit und ohne vorherige schriftliche oder anderweitig veröffentlichte Ankündigung vorbehalten.

Für Ersatzteile besuchen Sie bitte unsere Website:

http://www.adjparts.eu

AMERICAN AUDIO®
A.D.J. Supply Europe B.V.
Junostraat 2, 6468 EW Kerkrade (Netherlands)
www.americanaudio.eu

AMERICAN AUDIO®
6122 S. Eastern Ave
Los Angeles Ca. 90040 (USA)
www.americanaudio.us

INHALTSVERZEICHNIS

Wichtige Sicherheitsvorkehrungen 6

Elektrische Sicherheitsvorkehrungen 9

Sicherheitsanweisungen 14

Auspacken 16

Einleitung 17

Setup-Vorsichtsmaßnahmen 18

Haupteigenschaften 19

Wichtige Informationen zu SD-Karten & deren Setup 23

Generelle Funktionen und Bedienungselemente 25

Internes Menü 41

Grundlegende Bedienung 44

System-Memory (Speicher) 61

Berührungsempfindliches Jogwheel 62

Pitch Einstellungen 65

Eingebaute Effekte 69

Erweiterte Tracksuche 74

Radius 3000™ Link-Up 75

Daten Backup (DbBuilder) 77

Bedienung der Playlists 78

MIDI Tabelle 79

FLIP-FLOP™ 83

Technische Daten 85

ROHS – Ein wichtiger Beitrag zur Erhaltung der Umwelt 89

WEEE – Entsorgung von Elektro- und Elektrokaltgeräten 90

WICHTIGE SICHERHEITSVORKEHRUNGEN

Das Symbol eines Blitzes in einem Dreieck soll den Benutzer vor der Gegenwart von nicht isolierter „gefährlicher Stromspannung“ innerhalb des Gerätegehäuses warnen, die in ausreichender Größe anliegt, um einen elektrischen Schock verursachen .

Das Symbol eines Ausrufezeichens in einem Dreieck soll den Benutzer auf wichtige Informationen hinsichtlich des Gebrauchs und der Benutzung (Wartung) des SD Players hinweisen, die im begleitenden Benutzerhandbuch vorliegen.

Bitte lesen und verstehen Sie die Anweisungen in diesem Handbuch komplett, bevor Sie das Gerät in Betrieb setzen. Diese Anweisungen enthalten wichtige Sicherheitshinweise hinsichtlich des Gebrauchs und der Instandhaltung dieses Gerätes. Beachten Sie insbesondere die Warnsymbole und -aufkleber sowohl auf dem Gerät als auch in diesem Handbuch. Bitte bewahren Sie dieses Handbuch für zukünftige Fragen zusammen mit dem Gerät auf.

Wichtige Sicherheitshinweise (nur für Geräte aus den U.S.A. oder Kanada)

WARNUNG:

UM EINEM BRAND ODER ELEKTRISCHEM SCHOCK VORZUBEUGEN, MUSS DER SD PLAYER VOR WASSER UND FEUCHTIGKEIT GESCHÜTZT WERDEN!

VORSICHT

1. Behandeln Sie das Kabel des Netzteils vorsichtig. Beschädigen oder verformen Sie es nicht; dies könnte einen Elektroschock oder eine Fehlfunktion zur Folge haben. Wenn Sie es aus der Steckdose ziehen, halten Sie den Stecker dabei fest. Ziehen Sie nicht am Kabel.
2. Öffnen Sie obere Abdeckung nicht, während das Gerät eingesteckt ist, um einen Elektroschock zu vermeiden. Sollten Sie Probleme mit dem Gerät haben, wenden Sie sich an Ihren lokalen American Audio® Händler.
3. Führen Sie keine metallenen Objekte in das Gerät ein und schütten Sie keine Flüssigkeiten in den SD Player. Dies könnte einen Elektroschock oder eine Fehlfunktion zur Folge haben.

VORSICHT:

ÖFFNEN SIE DAS GERÄT NICHT - ES DROHT EIN ELEKTROSCHOCK!

UM DIE GEFAHR EINES ELEKTROSCHOCKS ZU REDUZIEREN, ÖFFNEN SIE NICHT DAS GEHÄUSE. IM GERÄT BEFINDEN SICH KEINE TEILE, DIE VOM BENUTZER GEWARTET WERDEN KÖNNEN! LASSEN SIE WARTUNGS- ODER REPARATURARBEITEN NUR VON IHREM AUTORISIERTEN American Audio® HÄNDLER DURCHFÜHREN.

VORSICHT:

UM EINEM ELEKTROSCHOCK VORZUBEUGEN, BENUTZEN SIE DIESEN (POLARISIERTEN) STECKER NICHT MIT EINEM VERLÄNGERUNGSKABEL, EINEM ADAPTER ODER EINER ANDEREN STECKDOSE, WENN DIE STECKER NICHT VOLLSTÄNDIG EINGESTECKT WERDEN KÖNNEN!

VORSICHT:

ANDERE ALS DIE IN DIESEM BENUTZERHANDBUCH BESCHRIEBENEN ANWENDUNGEN ODER EINSTELLUNGEN KÖNNEN GEFÄHRLICHE STRAHLUNGEN BEWIRKEN.

DER SD PLAYER DARF NUR DURCH QUALIFIZIERTES PERSONAL EINGESTELLT UND GEWARTET WERDEN.

HINWEIS:

Dieses Gerät kann Störungen des Empfangs von Rundfunkempfängern und Fernsehempfängern bewirken.

VORSICHT:

UM EINEM ELEKTROSCHOCK VORZUBEUGEN, BENUTZEN SIE DIESEN (POLARISIERTEN) STECKER NICHT MIT EINEM VERLÄNGERUNGSKABEL, EINEM ADAPTER ODER EINEM ANDEREN TYP VON STECKDOSEN, WENN DIE STECKER NICHT VOLLSTÄNDIG IN EINEN PASSENDEN ANSCHLUSS EINGESTECKT WERDEN KÖNNEN.

ELEKTRISCHE SICHERHEITSVORKEHRUNGEN

Elektrische Vorsichtsmaßnahmen

Das Symbol eines Blitzes in einem Dreieck soll den Benutzer vor der Gegenwart von nicht isolierter „gefährlicher Stromspannung“ innerhalb des Gerätegehäuses warnen, die in ausreichender Größe anliegt, um einen elektrischen Schock bei Menschen zu verursachen .

Das Symbol eines Ausrufezeichens in einem Dreieck soll den Benutzer auf wichtige Informationen hinsichtlich des Gebrauchs und der Benutzung (Wartung) des SD Players hinweisen, die in der begleitenden Literatur vorliegen.

	VORSICHT: ÖFFNEN SIE DAS GERÄT NICHT - ES DROHT EIN ELEKTROSCHOCK! UM DIE GEFAHR EINES ELEKTROSCHOCKS ZU REDUZIEREN, ÖFFNEN SIE WEDER DIE OBER- NOCH DIE UNTERSEITE DES GEHÄUSES. IM GERÄT BEFINDEN SICH KEINE TEILE, DIE VOM BENUTZER GEWARTET WERDEN KÖNNEN! LASSEN SIE WARTUNGS- ODER REPARATURARBEITEN NUR VON IHREM AUTORISIERTEN American Audio® HÄNDLER DURCHFÜHREN.	

Wichtige Sicherheitsanweisungen

Lesen Sie die Anweisungen – Alle Sicherheits- und Anwendungsanweisungen sollten vor Inbetriebnahme des Gerätes gelesen werden.

Behalten Sie die Anleitung – Das Benutzerhandbuch muss für zukünftige Anwendungen aufbewahrt werden.

Beachten Sie die Warnungen – Alle Warnungen auf dem Produkt und in der Bedienungsanleitung sollten genau eingehalten werden.

Folgen Sie den Anweisungen – Allen Bedienungs- und Gebrauchsanweisungen sollten Folge geleistet werden.

Reinigung – Das Produkt sollte nur mit einem Poliertuch oder einem weichen, trockenen Lappen gereinigt werden. Reinigen Sie das Gerät niemals mit Möbelpolitur, Benzin, Insektiziden oder anderen flüchtigen Reinigungsflüssigkeiten, da diese das Gehäuse angreifen können.

Anschlüsse – Benutzen Sie keine Anschlüsse, die vom Hersteller nicht empfohlen wurden, da von diesen Gefahr ausgeht.

Wasser und Feuchtigkeit – Benutzen Sie das Produkt nicht in der Nähe von Wasser, z.B. Badewanne, Waschbecken, Spüle oder Waschmaschine; auch nicht auf nassem Boden, in der Nähe eines Swimming Pools usw.

Zubehör – Stellen Sie das Produkt nicht auf einen instabilen Wagen, Ständer, Dreibein, Bock oder Tisch. Das Gerät könnte herunterfallen, ein Kind oder einen Erwachsenen verletzen und schwer beschädigt werden. Benutzen Sie das Gerät nur mit Wagen, Ständer, Dreibein, Bock oder Tisch, die vom Hersteller empfohlen werden oder mit dem Produkt verkauft werden. Jede Montage des Geräts soll gemäß den Anweisungen des Herstellers und mit Einsatz des empfohlenen Montagezubehörs durchgeführt werden.

Wagen – Sie sollten besondere Vorsicht walten lassen, wenn Sie das Produkt mit Hilfe eines Wagens, einer Karre oder Ähnlichem transportieren wollen. Abrupte Stopps, übermäßige Kraft und unebene Oberflächen können Wagen und Karre mitsamt des Produktes zum Stürzen bringen.

Belüftung – Schlitze und Öffnungen des Gehäuses dienen der Belüftung; um das zuverlässige Funktionieren des Produktes zu garantieren und es vor Überhitzung zu schützen, dürfen diese Öffnungen weder verschlossen noch verdeckt werden. Die Öffnungen dürfen niemals durch Aufstellen des Produktes neben einem Bett, Sofa, Teppich oder ähnlichen Oberflächen blockiert werden. Das Produkt sollte ebenfalls nicht an Plätzen wie einem Bücherschrank oder einem Regal aufgestellt werden, wenn keine ausreichende Belüftung gemäß den Anweisungen des Herstellers möglich ist.

Energieversorgung – Dieses Produkt darf ausschließlich durch den auf dem Markierungsschild aufgeführten Stromquellentyp betrieben werden. Wenn Sie sich nicht sicher sind, was für eine Art der Stromversorgung bei Ihnen zu Hause vorliegt, sollten Sie Ihren Händler oder Ihren lokalen Stromversorger konsultieren.

Platzierung – Das Gerät sollte immer in einer stabilen Position aufgestellt werden.

Stillstandzeiten – Entfernen Sie den Netzstecker des Gerätes aus der Steckdose, wenn Sie das Gerät für eine längere Zeit nicht benutzen.

Erdung oder Polarisation

- Verfügt das Produkt über einen polarisierten Wechselstrom-Stecker (ein Blatt ist breiter als das andere), passt ein solcher Stecker nur auf eine Art und Weise in die Steckdose. Diese Funktion dient der Sicherheit. Passt der Stecker nicht in die Steckdose, drehen Sie den Stecker um und versuchen Sie es noch einmal. Passt der Stecker immer noch nicht, muss er von einem Elektriker ausgetauscht werden. Umgehen Sie niemals die Schutzeigenschaften des polarisierten Steckers!

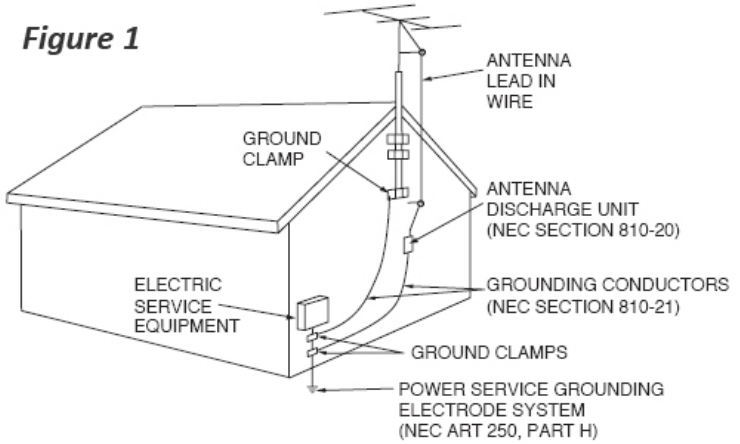
- Verfügt das Produkt über einen Stecker mit Erdungsbolzen, der einen dritten Bolzen (Erdung) hat, dann passt ein solcher Stecker nur in Steckdosen mit Erdung. Diese Funktion dient der Sicherheit. Passt der Stecker nicht in die Steckdose, muss er von einem Elektriker ausgetauscht werden. Umgehen Sie niemals die Schutzeigenschaften des Steckers mit Erdung!

Schutz des Netzkabels – Netzkabel sollten so verlegt werden, dass nicht darüber gelaufen werden kann und diese auch nicht durch darauf oder daneben abgestellte Gegenstände eingequetscht werden können; achten Sie vor allen Dingen auf Leitungen in der Nähe der Stecker, zusätzlichen Steckdosen und den Stellen, an denen sie aus dem Gehäuse kommen.

Erdung der Außenantenne – Ist das Produkt an eine Außenantenne oder ein Kabelsystem angeschlossen, vergewissern Sie sich, dass die Antenne entsprechend geerdet und ein entsprechender Schutz gegen Spannungsspitzen und Reibungselektrizität vorhanden ist.
Artikel 810 des "National Electrical Code", ANSI/NFPA 70, liefert Ihnen Informationen hinsichtlich einer korrekten Erdung des Mastes und seiner Stützkonstruktion, der Erdung des Stromzuführungsdrahtes zur Antennenauslasseinheit, der Größe der Erdungsleitungen, der Platzierung der Antennenauslasseinheit, der Verbindung zu den Erdungselektroden und den Anforderungen an die Erdungselektronen.

Siehe ***Figure 1***.

Figure 1



NEC — NATIONAL ELECTRICAL CODE

Blitze – Um die Anlage bei Gewitter und bei langem Stillstand zu schützen, entfernen Sie die das Gerät aus der Steckdose und trennen Sie es von der Antenne oder dem Kabelsystem. Dies verhindert Beschädigungen durch Blitze und Überspannungen bei Gewittern.

Hochspannungsleitungen – Die Außenantenne darf weder in der Nähe von Überlandleitungen oder anderen Hochspannungsleitungen platziert werden, noch an anderen Orten, an denen die Antenne auf solche Hochspannungsleitungen oder Stromkreise fallen könnte. Wenn Sie eine Außenantenne installieren, sollten Sie extreme Vorsicht dabei walten lassen, damit nicht versehentlich eine Hochspannungsleitung oder ein Stromkreis berührt wird, da der Kontakt mit solchen tödlich ausgehen kann.

Überlastung – Überlasten Sie Steckdosen, Verlängerungskabel oder Mehrfachsteckdosen nicht, um das Risiko eines Feuers oder eines Stromschlags zu vermeiden.

Eindringen von Fremdkörpern und Flüssigkeit – Führen Sie niemals irgendwelche Gegenstände in das Produkt ein, da Sie stromführende Teile berühren könnten und einen Kurzschluss verursachen könnten, der einen Brand oder einen Stromschlag zur Folge haben könnte. Verschütten Sie niemals irgendwelche Flüssigkeiten über das Produkt.

Wartung – Versuchen Sie niemals, das Produkt selber zu reparieren, da Sie sich durch das Öffnen oder Entfernen des Gehäuses der Gefahr eines Stromschlags oder anderen Gefahren aussetzen. Reparaturen dürfen nur durch qualifiziertes Personal ausgeführt werden.

Beschädigungen, die eine Reparatur nötig machen – Entfernen Sie das Gerät aus der Steckdose und übergeben Sie es einer qualifizierten Reparaturwerkstatt, sollten die folgenden Störungen auftreten:

- Wenn das Netzteil oder das Netzkabel beschädigt ist.
- Wenn Flüssigkeit in das Gerät eingedrungen ist oder Gegenstände auf das Produkt gefallen sind.
- Wenn das Produkt Regen oder Wasser ausgesetzt war.
- Wenn das Produkt bei Befolgen der Betriebsanleitung nicht normal funktioniert. Nehmen Sie Veränderungen nur an den in der Betriebsanleitung aufgeführten Reglern vor, da von unsachgemäßer Bedienung Gefahren ausgehen und für den qualifizierten Techniker oft erheblichen Aufwand bedeuten, bis das Gerät wieder normal funktioniert.
- Wenn das Produkt hingefallen ist oder auf andere Art und Weise beschädigt wurde.
- Wenn das Produkt eine deutliche Veränderung des Verhaltens aufweist - dies weist auf die Notwendigkeit einer Reparatur hin.

Ersatzteile – Sind Ersatzteile notwendig, versichern Sie sich, dass der Techniker die vom Hersteller vorgeschriebenen Ersatzteile benutzt oder welche, die dieselben Spezifikationen erfüllen. Der Gebrauch von nicht vorschriftsmäßigen Ersatzteilen kann Brand, Stromschlag oder andere Schäden nach sich ziehen.

Sicherheitsprüfung – Nach Wartungen und Reparaturen bitten Sie bitte den Servicemitarbeiter, eine Sicherheitsprüfung und Funktionskontrolle durchzuführen, um den einwandfreien Zustand zu gewährleisten.

Wand- oder Deckenmontage – Das Produkt sollte nicht an einer Wand oder Decke angebracht werden.

Hitze – Das Produkt sollte von Hitzequellen wie Radiatoren, Hitzespeichern, Öfen oder ähnlichen Geräten, die Wärme produzieren (einschließlich Verstärkern) ferngehalten werden.

SICHERHEITSANWEISUNGEN

Lesen Sie die Anweisungen – Alle Sicherheits- und Gebrauchsanweisungen sollten vor Inbetriebnahme des Players gelesen werden. Die Sicherheits- und Gebrauchsanweisungen sollten für zukünftige Anwendungen aufbewahrt werden.

Beachten Sie die Warnungen – Alle Warnungen auf dem Player und in der Bedienungsanleitung sollten genau eingehalten werden.

Wasser und Feuchtigkeit – Benutzen Sie den Player nicht in der Nähe von Wasser, z.B. neben einer Badewanne, Spüle oder Waschmaschine, auf nassem Boden, in der Nähe eines Swimming Pools usw.

Belüfung – Der Player sollte immer so aufgestellt werden, dass sein Platz oder Position eine ausreichende Belüftung nicht behindert. Der Player sollte beispielsweise nicht auf einem Bett, Teppich oder ähnlichen Oberflächen, die die Lüftungsschlitze verdecken können, aufgestellt werden; er sollte nicht in Bücherregale oder Schränke gestellt werden, da diese eine ausreichende Belüftung durch die Lüftungsschlitze verhindern können.

Hitze – Der Player sollte von Hitzequellen wie Radiatoren, Hitzespeichern, Öfen oder ähnlichen Geräten, die Wärme produzieren (einschließlich Verstärkern) ferngehalten werden.

Stromquellen – Der Player sollte ausschließlich mit einem Netzteil betrieben werden, wie es vom Hersteller auf dem Gerät und in der Bedienungsanleitung vorgeschrieben wird.

Reparatur – Der Benutzer sollte den Player nicht über die Anweisungen der Bedienungsanleitung hinaus zu warten. Alle Reparaturen dürfen nur durch qualifiziertes Personal ausgeführt werden. Der Player sollte in folgenden Fällen von qualifiziertem Servicepersonal überprüft werden:

- Wenn das Netzkabel oder der Stecker beschädigt ist.
- Wenn Gegenstände auf das Produkt gefallen sind oder Flüssigkeit in den Player eingedrungen ist.
- Wenn der Player Regen oder Wasser ausgesetzt war.
- Wenn der Player nicht mehr normal funktioniert oder eine deutliche Änderung des Verhaltens aufweist.

Die Serien- und Modellnummer dieses Gerätes befindet sich auf der Rückseite. Bitte schreiben Sie die Nummern hier auf und behalten Sie sie für zukünftige Anwendungen.

Modellnummer _____

Seriennummer _____

Purchase Notes _____

Kaufdatum _____

Händlername _____

Händleradresse _____

_____

_____

Händlertelefonnummer _____

AUSPACKEN

Jeder Radius 3000™ wurde ausgiebig getestet und in einwandfreiem Zustand versendet.

Prüfen Sie den Karton sorgfältig auf Beschädigungen, die beim Versand aufgetreten sein könnten. Wenn der Karton beschädigt erscheint, prüfen Sie Ihren Player sorgfältig auf etwaige Beschädigungen und versichern Sie sich, dass Sie das zum Gebrauch des Players nötige Zubehör unbeschädigt erhalten haben.

Sollten Sie Beschädigungen vorgefunden haben oder sollten Einzelteile fehlen, kontaktieren Sie bitte unsere gebührenfreie Kundennummer für weitere Anweisungen.

Wichtig: *Bitte senden Sie den Player nicht zu Ihrem Händler zurück, bevor Sie den Kundendienst kontaktiert haben!*

EINLEITUNG

Wir gratulieren Ihnen und bedanken uns für den Kauf dieses American Audio® Radius 3000™ SD/USB/CD Players. Dieser Player ist ein Beispiel für die stetige Bemühung von American Audio®, immer die bestmöglichen Audioprodukte mit der höchsten Qualität zu einem erschwinglichen Preis zu produzieren.

***Wichtig**: Bitte lesen und verstehen Sie dieses Handbuch komplett, bevor Sie Ihren Player in Betrieb setzen. Dieses Handbuch enthält wichtige Informationen bezüglich des richtigen und sicheren Gebrauchs Ihres neuen Players!*

Kundendienst

Falls Sie irgendwelche Probleme haben, kontaktieren Sie bitte Ihren American Audio® Shop. Sie können aber auch direkt mit uns in Kontakt treten:

- über unsere Website www.amercianaudio.eu
- oder via Email: support@americanaudio.eu

Vorsicht

In diesem Player befinden sich keine Teile, die vom Benutzer gewartet werden können. Nehmen Sie keine Reparaturen auf eigene Faust vor, wenn Sie nicht dazu von einem autorisierten American Audio® Techniker angeleitet wurden.

Andernfalls verfällt die Herstellergarantie! Sollte der seltene Fall eingetreten sein, dass Ihr Player eine Reparatur benötigt, kontaktieren Sie bitte den American Audio® Kundendienst.

***Hinweis**: Werfen Sie die Umverpackung nicht in den Müll. Bitte führen Sie diese der Wiederverwertung zu!*

SETUP-VORSICHTSMAßNAHMEN

Versichern Sie sich, das Gerät korrekt verbunden zu haben, bevor Sie es an die Steckdose anschließen. Alle Fader und Lautstärkeregler sollten komplett geschlossen oder auf minimale Position gestellt sein, bevor der Player angeschaltet wird. Wurde der Player starken Temperaturschwankungen (z.B. nach dem Transport) ausgesetzt, sollten Sie den Player nicht unmittelbar danach anschalten. Die auftretende Kondensierung des Wassers kann Ihr Gerät beschädigen. Lassen Sie das Gerät ausgeschaltet, bis es Raumtemperatur erreicht hat.

Betriebsbestimmungen

- Wenn Sie den Player in Betrieb nehmen, versichern Sie sich, dass das Gerät weder extremer Hitze, noch Feuchtigkeit oder Staub ausgesetzt ist oder sein wird.
- Benutzen Sie den Player nicht in extrem heißen (mehr als 40°C) oder extrem kalten (weniger als 5°C) Umgebungen.
- Setzen Sie das Gerät keiner direkter Sonnenbestrahlung aus und stellen Sie es nicht in die Nähe von Heizkörpern.
- Bedienen Sie den Player nur, nachdem Sie sich mit seinen Funktionen vertraut gemacht haben. Erlauben Sie unbefugten Personen nicht die Bedienung des Geräts. Die meisten Beschädigungen sind Folge einer unsachgemäßen Bedienung!

HAUPTEIGENSCHAFTEN

- Wiedergabe von MP3- und WAV*-Dateien von einem USB-Gerät, einer SD- oder SDHC-Karte oder normalen CDs
- MP3 Track-Verzeichnisse
- Kopfhörerbuchse mit Lautstärkeregelung
- Feineinstellung der BPM
- Erweiterte Tracksuche
- Auto Cue
- Echtzeit Scratch-Wiedergabe
- 1/75 s Frame-Suche
- Rückwärtsspielen
- Echtzeit-Cueing ("Cue on the Fly")
- 8 verschiedene Suchlaufgeschwindigkeiten (4 Vorwärts, 4 Rückwärts)
- Pitch-Anzeige
- Koaxialer Cinch-Ausgang
- Große, helle VFD-Anzeige, die auch aus großen Winkeln gut lesbar ist
- Nahtlose Loops (ununterbrochene Loop-Wiedergabe)
- Pan-Effekt
- Skid-Effekt
- Filter-Effekt
- Phase-Effekt

- Echo-Effekt
- Flanger-Effekt
- Trans-Effekt
- Sampler (Vorwärts- und Rückwärts-Sampling) Master Tempo
- Auswählbare Einzel- oder Dauerwiedergabe
- Jog Wheel Pitch Bend +/-100%
- Jog Wheel Empfindlichkeits-Einstellung
- Einstellbarer Pitchbereich: +/-4%, +/-8%, +/-16% or +/-100%
- Ordnersuche für MP3s
- 4 programmierbare Cue (Bank) Buttons
- Sofortiger Start innerhalb von 10 ms (Sound wird unmittelbar nach Drücken des Play-Buttons produziert)
- WAV-Dateien: 1411Kbps PCM
- Fader "Q" Start Control (Beschreibung folgt weiter unten)
- Flip-Flop (Staffel-Wiedergabe - Beschreibung folgt weiter unten)
- Memory Backup; die letzte Einstellung wird als Standard gespeichert (Beschreibung folgt weiter unten)
- 2000 programmierbare Cue-Punkte (500 x 4 - Beschreibung folgt weiter unten)
- 10 Sekunden Digitaler Anti-Schock Schlafmodus (Beschreibung folgt weiter unten)

“FADER Q START” CONTROL

Dieses Feature kann in Verbindung mit den American Audio® und American DJ® Audiomixern benutzt werden, die über das "Fader Q Start Control" Feature verfügen. Das beste Ergebnis erzielen Sie, wenn Sie zwei Radius 3000™ Player benutzen. Schließen Sie Ihren Radius 3000™ wie im Kapitel Set-Up beschrieben an. Laden Sie danach Ihre Player. Durch Bewegen des Crossfaders auf dem Mixer von links nach rechts können Sie die Wiedergabefunktionen Ihres Radius 3000™ starten und anhalten.

Beispiel: Sie benutzen zwei Radius 3000™ Player und einen "Fader Q Start" Mixer; Player 1 spielt, während Player 2 in Cue- oder Pause-Modus ist, der Crossfader des Mixers befindet sich ganz links. Nun können Sie die Wiedergabe von Player 2 starten, indem Sie den Crossfader mindestens 20% nach rechts bewegen. Ist der Crossfader komplett nach rechts geschoben, schaltet sich Player 1 in Cue-Modus; wenn Sie den Crossfader nun wieder 20% nach links schieben, fängt Player 1 an zu spielen und Player 2 kehrt zu seinem Cue-Punkt zurück.

Mit diesem Feature können Sie großartige Effekte vergleichbar dem Scratching erzielen. Nachdem Sie Cue-Punkte auf jedem Player gespeichert haben, können verschiedene Songs oder Samples augenblicklich durch das Bewegen des Crossfaders auf dem Mixer aufgerufen werden. Neue Cue-Punkte können ganz einfach auf dem Radius 3000™ Player ausgewählt werden. "Q Start Control" ist ganz einfach zu benutzen und der Gebrauch dieses Features wird Ihnen dabei helfen, fantastische Effekte mit Ihrer Musik zu erzeugen.

Hinweis: *Für das korrekte "Q Start" Verfahren muss die "Hamster"-Einstellung Ihres Mixers auf 1/2 (normal) eingestellt sein.*
Wichtig: *Wenn die LED des Bank Buttons blinkt, kehrt das Gerät zum Bank In-Punkt zurück.*

Flip Flop™

Dieses Feature kann in Verbindung mit American Audio® Mixern benutzt werden, die über das "Fader Q Start Control" Feature verfügen. Für Flip-Flop™ müssen Sie zwei Radius 3000™ Player benutzen. Schließen Sie Ihre beiden Radius 3000™ Player wie im Kapitel Set-Up beschrieben an. Mit diesem Feature startet der nächste Player, sobald der erste geendet hat. Spielt Player 1 beispielsweise eine CD im Single-Modus hält er am Ende an – und Player 2 startet. So können Sie mit FLIP-FLOP™ Track nach Track abspielen.

Wichtig: *Wenn die LED des Bank Buttons blinkt, kehrt das Gerät zum Bank In-Punkt zurück.*

Memory Backup

Der Radius 3000™ hat ein Memory Backup ("Gedächtnis") von fünf Jahren, das im Falle eines versehentlichen Entfernens des Netzteils Ihre Einstellungen speichert. Der Radius 3000™ behält Ihre letzten Einstellungen (SGL/Single, CTN/Continue und Effekt-Parameter) sogar, wenn Sie die Hauptstromversorgung abstellen. Der Radius 3000™ speichert auch Ihre Cue-Punkte und Samples, falls Sie versehentlich eine CD auswerfen oder das Gerät abschalten.

Programmierbare Cue-Punkte

Der Radius 3000™ hat vier **Bank Buttons (28)**. Pro Ordner und SD/USB Audiogerät können vier Cue-Punkte gespeichert werden - bis zu einer Gesamtanzahl von 500 Cue-Punkten in jedem der **Bank Buttons (28)**; eine CD kann bis zu 2000 Cue-Punkte speichern. Diese Cue-Punkte können in den internen Speicher des Geräts gespeichert und jederzeit abgerufen werden.

Schlafmodus

Laser und Tonabnehmer des Radius 3000™ schalten sich nach 15 Minuten der Inaktivität (im Cue- oder Pause-Modus) ab. Dies verlängert das Leben des Motorantriebs und des Lasers. Um den Player "aufzuwecken", drücken Sie einfach auf den Cue oder Play Button.

WICHTIGE INFORMATIONEN ZU SD-KARTEN & DEREN SETUP

Informationen zu SD-Karten

- Versichern Sie sich, dass sich auf Ihrer SD-Karte nur MP3-Dateien befinden.
- Es dürfen sich keine anderen Dateitypen auf Ihrer SD-Karte befinden, wie z.B. Foto-Dateien usw.
- American Audio® SD Player können SD HC (High Capacity) Karten bis zu einer Größe von 32 GB lesen.

Bitte beachten Sie: *Wenn Sie hochqualitative MP3-Dateien mit mehr als 128 kbps verwenden möchten, empfehlen wir von American Audio® Ihnen "High Speed" SD-Karten. Der Gebrauch von High Speed SD-Karten gewährleistet die beste Performance Ihres American Audio® SD Players.*

Informationen zu USB-Geräten

- Versichern Sie sich, dass sich auf Ihrem USB-Gerät nur MP3-Dateien befinden. Es dürfen sich keine anderen Dateitypen auf Ihrem USB-Gerät befinden, wie z.B. Foto-Dateien usw.!
- Wenn Sie eine SD-Karte mit einem USB SD-Kartenleser verwenden, müssen Sie den USB SD-Kartenleser entfernen, bevor Sie die SD-Karte wechseln können. Bitte entfernen Sie die SD-Karte nicht aus dem USB SD-Kartenleser, wenn dieser noch mit dem Player verbunden ist.
- Es werden nur mit FAT/FAT32 formatierte Geräte unterstützt.

Überprüfen des Inhalts

Versichern Sie sich, dass Ihr Radius 3000™ mit folgendem Inhalt verschickt wurde:

- Radius 3000™ Professional CD/SD/USB Player
- Benutzerhandbuch

- 1 Set Cinch-Kabel
- 1x 3,5mm Relay-Klinkenkabel
- USB-Kabel
- Garantiekarte

Inbetriebnahme des Geräts

Platzieren Sie Ihr Gerät auf einer ebenen Oberfläche oder montieren Sie es in ein ebenes Gehäuse.

Verbindungen

- Versichern Sie sich, dass die Stromzufuhr abgestellt ist.
- Benutzen Sie das mitgelieferten Cinch-Kabel, um die Ausgänge des Radius 3000™ mit den Line-Eingängen Ihres Mixers zu verbinden.
- Benutzen Sie das mitgelieferte 3,5 mm Klinkenkabel ("Miniklinke"), um Ihren Radius 3000™ an eine entsprechende Buchse (A oder B) Ihres kompatiblen American Audio® oder American DJ® "Fader Q Start" Mixer anzuschließen. Dies aktiviert die "Fader Q-Start"-Funktion.

Vorsicht

- Bitte benutzen Sie nur die mitgelieferten 3,5 mm Monokabel. Der Gebrauch anderer Kabeltypen kann Schäden verursachen!
- Um Schäden am Gerät zu vermeiden, sollten Sie die Kabelverbindungen nur vornehmen, wenn das Gerät ausgeschaltet ist.
- Das VFD-Display wurde entwickelt, um in jedem Winkel eine gute Darstellung zu gewährleisten; die beste Anzeige erhält man aber innerhalb der Winkel, wie sie auf *Bild 1* dargestellt werden.

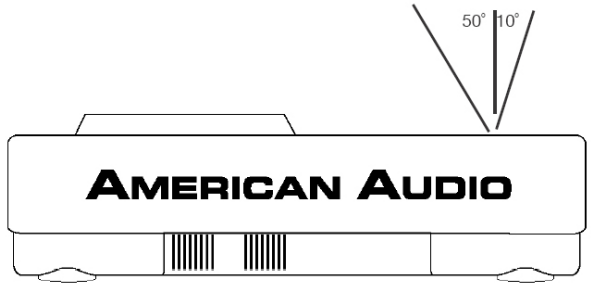


Bild 1

GENERELLE FUNKTIONEN UND BEDIENUNGSELEMENTE

Obere Bedienelemente (Bild 2a und 2b)

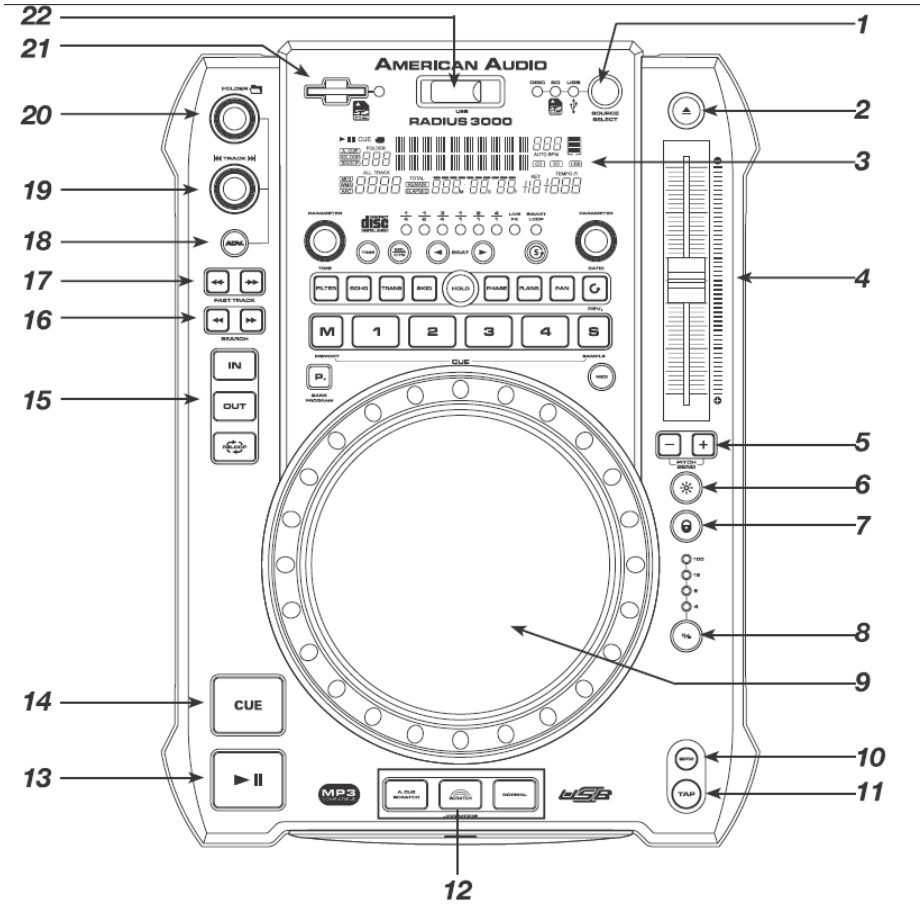


Bild 2a

(1) Source Selector (Quellenauswahl)
Drücken Sie diesen Button, um die gewünschte Wiedergabequelle auszuwählen. Wählen Sie entweder SD, USB oder CD. Die entsprechende LED leuchtet auf, wenn die gewählte Quelle aktiviert wurde. Sie können diesen Button auch dazu benutzen, ein Sample aus dem momentan wiedergegebenen Track aufzunehmen. Um ein Sample aufzunehmen und zu speichern, drücken und halten Sie den **Source Selector (1)** für 3 Sekunden, dann nehmen Sie den aktuell spielenden Track als Sample auf.

(2) Eject Button (Auswerfen Taste)
Durch Drücken dieses Buttons wird die CD ausgeworfen. Die Auswurftaste funktioniert nur, wenn das Gerät sich im Cue- oder Pause-Modus befindet, um das versehentliche Auswerfen einer CD im Wiedergabemodus zu verhindern.

(3) VFD-Display
Dieses hochqualitative VFD-Display zeigt alle Funktionen an, so wie sie auftreten. Die verschiedenen Anzeige-Icons werden später erklärt.

(4) Pitch Fader
Mit diesem Schieber stellen Sie die Wiedergabegeschwindigkeit in Prozent ein. Die Einstellung des Schiebers ist dauerhaft und bleibt in dieser Position, bis der Schieber ein weiteres Mal bewegt wird oder die Pitch-Funktion gänzlich abgeschaltet wird. Die Pitch-Einstellung bleibt sogar, wenn die CD entfernt wurde und wirkt sich auch auf jede andere CD, die in den Player eingelegt wird, aus. In anderen Worten: Wenn Sie den Pitch auf +2% eingestellt haben und die CD wechseln, wird die neue CD ebenfalls mit +2% Pitch wiedergegeben. Der Wert des aktuell angewendeten Pitch wird im **VFD-Display (3)** angezeigt.

(5) Pitch Bend Buttons
Die (-) Pitch Bend Funktion erzeugt eine kurzfristige Verlangsamung des Tempos (in BPM = Beats pro Minute) während der Wiedergabe. Dies ermöglicht das Anpassen von Beats zweier spielender Tracks oder anderer Audioquellen. Bitte beachten Sie, dass diese Tempoänderung nur vorübergehend stattfindet. Wenn Sie den Finger vom **(-) Pitch Bend Button (5)** nehmen, kehrt der BPM-Wert automatisch zu dem Tempo zurück, das mit dem **Pitch Fader (4)** eingestellt wurde. Halten Sie den Button gedrückt, wird das Tempo bis zu einem vollen Stopp (-100% Pitch) verlangsamt. Benutzen Sie diese Funktion, um das Tempo der einen Musikquelle zum Tempo einer anderen Musikquelle zu verlangsamen. Beachten Sie bitte, dass diese Funktion nur eine kurzfristige Tempoangleichung ermöglicht, für eine genauere Einstellung und das Anpassen der BPM mit einer anderen Musikquelle benutzen Sie bitte den **Pitch Fader (4)**.

Die (+) Pitch Bend Funktion erzeugt eine kurzfristige Beschleunigung des Tempos (in BPM = Beats pro Minute) während der Wiedergabe. Dies ermöglicht das Anpassen von Beats zweier spielender Tracks oder anderer Audioquellen. Bitte beachten Sie, dass diese Tempoänderung nur vorübergehend stattfindet. Wenn Sie den Finger vom **(+) Pitch Bend Button (5)** nehmen, kehrt der BPM-Wert automatisch zu dem Tempo zurück, das mit dem **Pitch Fader (4)** eingestellt wurde. Halten Sie den Button gedrückt, wird das Tempo maximal doppelt so schnell (+100% Pitch) abgespielt.

(6) Pitch An/Aus Button
Mit diesem Button können Sie die **Pitch Fader (4)** Funktion an- und abstellen. Sie können einen Pitch-Bereich von 4%, 8%, 16% oder 100% wählen. 4% Pitch-Bereich erlauben die geringste, 100% die größte Pitch-Manipulation. Später im Handbuch wird erklärt, wie Sie diese verschiedenen Werte einstellen können.

(7) Tempo Lock Funktion
Dieser Button aktiviert die Tempo Lock Funktion. Diese Funktion erlaubt es Ihnen, mit Hilfe des **Pitch Faders (4)** Änderungen an der Geschwindigkeit eines Tracks vorzunehmen, ohne dabei die Tonhöhe zu verändern. Ist diese Funktion nicht eingeschaltet, wird die originale Tonhöhe eines Tracks bei Pitch-Manipulationen verändert; bei erhöhtem Pitch gibt es einen "Mickey Mouse" Effekt, bei erniedrigtem Pitch einen "James Earl Jones" Effekt.

(8) Pitch-Bereich Auswahl
Drücken Sie diesen Button, um einen Pitch-Bereich auszuwählen (4%, 8%, 16% oder 100%).

(9) Jogwheel
Dieses Rad hat drei Funktionen:

- Das Jogwheel kann zur Frame-Suche benutzt werden, wenn sich der Track im Pause- oder Cue-Modus befindet, was das Setzen eines Cue-Punktes ermöglicht.
- Während der Wiedergabe arbeitet es als Pitch Bend. Wird das Rad im Uhrzeigersinn gedreht, kann die Geschwindigkeit auf bis zu 100% erhöht werden; wird das Rad gegen den Uhrzeigersinn gedreht, kann die Geschwindigkeit auf bis zu -100% Pitch (voller Stopp) erniedrigt werden. Wie weit das Tempo beschleunigt oder verlangsamt wird, hängt davon ab, wie lange Sie das Jogwheel ununterbrochen drehen.

- Zusammen mit den **Time (31)** und **Ratio (25)** Knöpfen kann das Jogwheel auch dazu benutzt werden, Effekte und Sample-Parameter einzustellen. Auch der leuchtende Ring des Jogwheels kann auf unterschiedliche Modi eingestellt werden. Um das Verhalten des leuchtenden Rings zu ändern, müssen Sie das interne Menü aufrufen, wie weiter unten beschrieben. Wählen Sie aus diesem Menü „Jog Mode“. Folgende Funktionen sind verfügbar:
    - **1 (Modus 1)** - Werte 1-32; Hiermit wird die leuchtende Wiedergabeanzeige kleiner gemacht (zum Wert 1 hin) oder als voller Kreis angezeigt (bei Wert 32).
    - **2 (Modus 2)** - Dieser Modus ähnelt Modus 1, schaltet aber den erleuchteten Teil der Wiedergabeanzeige ab, wenn der Berührungssensor am Jogwheel angefasst wird.
    - **3 (Modus 3)** - Die Wiedergabeanzeige wird rotierend angezeigt, während der Rest des Rades mit einer geringeren Helligkeit leuchtet.
    - **4 (Modus 4)** - Das Rad blinkt im Takt der Musik. Während des Scratchings bleibt es erleuchtet.
    - **5 (Modus 5)** - Das Rad leuchtet dauherhaft. Die Helligkeit kann von 100-0 eingestellt werden.
    - **6 (Modus 6)** - Das Rad blinkt im Takt einer eingestellten Geschwindigkeit.
    - **7 (Modus 7)** - Cue-Anzeige mit Strobo-Effekt.
    - **8 (Modus 8)** - Das Rad leuchtet auf, wenn der Berührungssensor des Jogwheels im Scratch oder Cue Scratch Modus angefasst wird.

(10) BPM Button

Drücken Sie diesen Button, um zwischen manuellen BPM und Auto BPM zu wechseln.

(11) TAP Button

Dieser Button wird für manuelle BPM benutzt. Wenn Sie sich im manuellen BPM-Modus befinden, drücken Sie diesen Button rhythmisch im Takt des aktuell laufenden Tracks ("tappen").

(12) Jogwheel Effekte und Bedienelemente

- **Normal Button** - Drücken Sie diesen Button, um den Scratch-Modus zu verlassen. Wenn der Scratch-Modus nicht aktiv ist, kann das **Jogwheel (9)** zum Pitch Bend genutzt werden.
- **Scratch Button -** Drücken Sie diesen Button, um den Scratch-Modus zu aktivieren. Benutzen Sie das **Jogwheel (9)** für einen Scratch-Effekt.
- **CUE Scratch Button**
    - **Im Wiedergabe-Modus** - Wenn Sie im Play-Modus sind und die Touch Sensitivity Funktion aktiv ist, führt das Berühren des **Jogwheels (9)** dazu, dass das Gerät zum letzten gesetzten Cue-Punkt oder dem Cue-Punkt in einem ausgewählten Bank Button zurückkehrt und von dort die Wiedergabe unterbrechungsfrei fortsetzt.
    - **CUE** - Wenn Sie sich im Cue-Modus befinden und die Touch Sensitivity Funktion aktiviert ist, startet das Berühren des **Jogwheels (9)** die Wiedergabe, bis es wieder losgelassen wird. Wird das **Jogwheel (9)** losgelassen, kehrt der Player zum letzten Cue-Punkt zurück.

(13) Play/Pause Button

Jeder Druck auf den **Play/Pause Button (13)** schaltet den Betrieb von der Wiedergabe in den Pause-Modus und zurück. Im Wiedergabemodus leuchtet die blaue Play-LED auf; im Pause-Modus blinkt die blaue Play-LED.

(14) CUE Button

Drücken Sie während der Wiedergabe auf den Cue-Button, um die Wiedergabe zu stoppen und zum letzten Cue-Punkt zurückzukehren. Die rote CUE Button LED leuchtet, wenn sich das Gerät im Cue-Modus befindet; die LED blinkt zusätzlich bei jedem Setzen eines neuen Cue-Punktes auf. Der **Cue Button (14)** kann gedrückt werden, um den Track vorübergehend zu spielen. Wenn Sie den **Cue Button (14)** loslassen, kehrt der Track sofort zum Cue-Punkt zurück.

(15) IN, OUT & RELOOP Buttons

- **In Button** -
  Mit diesem Button können Sie einen Cue-Punkt setzen, ohne die Wiedergabe zu unterbrechen. Dieser Button setzt außerdem den Startpunkt eines nahtlosen Loops.

- **Out Button** - Mit diesem Button können Sie den Endpunkt eines Loops setzen. Der Startpunkt eines Loops wird durch Drücken des **In Buttons** gesetzt, der Endpunkt wird durch Drücken des **Out Buttons** gesetzt. Der Loop wird so lange wiederholt, bis der **Out Button** ein weiteres Mal gedrückt wird.
- **Reloop Button** - Wenn Sie einen Loop gesetzt haben, der Player sich aber nicht im Loop-Modus befindet (der Loop wird momentan nicht abgespielt), können Sie durch Drücken des **Reloop Buttons** sofort in den Loop-Modus zurückkehren. Um den Loop wieder zu verlassen, Drücken Sie den **Out Button**. Die Anzeigen „Loop“ und „Reloop“ erscheinen im **VFD-Display (3)**, wenn die Reloop-Funktion verfügbar ist. Wurde zuvor kein Loop gesetzt, kehrt die Wiedergabe beim Drücken des **Reloop Buttons** zum In-Punkt zurück und fährt von dort fort.

(16) Search Buttons

Dieser Suche-Button erlaubt Ihnen eine schnelle Rückwärtssuche durch den Track.

Dieser Suche-Button erlaubt Ihnen eine schnelle Vorwärtssuche durch den Track.

(17) Fast Track Bttons

Dieser Button wird zum Auswählen eines Tracks benutzt. Mit jedem Druck springen Sie vorwärts zum nächsten Track; halten Sie den Button gedrückt, springen Sie noch schneller durch die Tracks.

Dieser Button wird zum Auswählen eines Tracks benutzt. Mit jedem Druck springen Sie rückwärts zum nächsten Track; halten Sie den Button gedrückt, springen Sie noch schneller durch die Tracks.

(18) ADV. Track Button

Drücken Sie während der Wiedergabe oder im Pause-Modus auf diesen Button, um nach dem nächsten Track, den Sie spielen wollen, zu suchen. Wenn Sie diesen Button drücken, gelangen Sie in den ADV. TRACK Modus und die FOLDER- und TRACK-Anzeigen leuchten auf. Sie können nun den **Folder Knopf (20)** oder den **Track Knopf (19)** drehen, um nach dem nächsten Track, den Sie spielen möchten, zu suchen. Drücken Sie den **Track Knopf (19)**, wenn Sie den gewünschten Track gefunden haben. Auf dem **VFD-Display (3)** wird nun "Searching..." angezeigt und danach "FOUND", sobald der Track gefunden wurde. Wenn Sie den Track sofort spielen wollen, drücken Sie dem **Track Knopf (19)** ein weiteres Mal.

Hinweis: *Die Ordnersuche funktioniert nur mit CDs.*

(19) Track Knopf

Dieser Knopf hat drei Funktionen.

- Durch Drehen dieses Knopfes können Sie Ihre Tracks im ausgewählten Ordner durchsuchen. Drehen Sie den Knopf, um vorwärts und rückwärts durch Ihre Tracks zu blättern.
- Drücken und drehen Sie den Knopf, um in Sprüngen von 10 Tracks vorwärts und rückwärts durch Ihre Tracks zu blättern. Die aktuelle Track-Nummer wird im **VFD-Display (3)** angezeigt.
- Drücken Sie den Knopf, um Artist, Album, Track Titel, Genre und Bit Rate des Tracks anzuzeigen.

(20) Folder Knopf

Dieser Knopf hat zwei Funktionen.

- Durch Drehen dieses Knopfes können Sie nach dem gewünschten Ordner suchen. Drehen Sie den Knopf, um vorwärts und rückwärts durch Ihre Ordner zu blättern. Die aktuelle Ordner-Nummer wird im **VFD-Display (3)** angezeigt.
- Drücken Sie den Knopf, um ins Setup-Menü zu gelangen; halten Sie ihn gedrückt und drehen Sie dabei den **Ratio Knopf (25)**, um die Parameter des jeweiligen Menüpunktes zu ändern.

(21) SD Card Slot

Dies ist der SD-Slot, in den Sie Ihre SD-Karte einstecken. Es können SDHC-Karten bis zu einem Speichervolumen von 32 GB gelesen werden. Es sind nur MP3 als Dateiformat zugelassen.

(22) USB-Port

Hier befindet sich der der USB-Port, in den Sie Ihren USB-Stick, USB-Kartenleser oder Ihre kompatible externe Festplatte einstecken können.

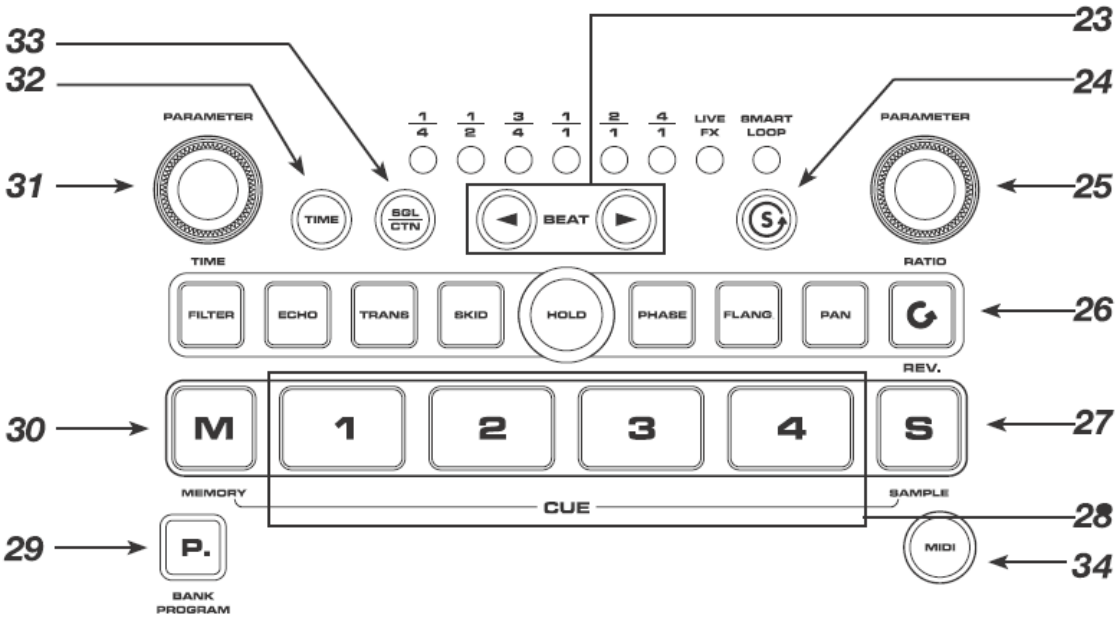


Bild 2b

(23) BEAT SYNC Auswahl-Buttons

Mit diesen Buttons kann man eine Verzögerungszeit eines Effektes zum Beat der Musik auswählen. Folgende Beat Delay-Werte sind verfügbar: 1/4, 1/2, 3/4, 1/1, 2/1 und 4/1. Um Beat-Sync abzustellen, drücken Sie einfach beide Buttons gleichzeitig.

Hinweis: *Damit eine Delay-Zeit ausgewählt werden kann, muss zunächst ein Effekt ausgewählt werden.*

(24) Smart Loop Button

Wenn die Smart Loop Funktion aktiviert ist, brauchen Sie nur den Beat auswählen, an dem Ihr Loop starten soll und die Smart Loop Funktion findet den Loop Out Punkt automatisch, basierend auf dem Tempo des Tracks in BPM.

(25) Ratio Parameter Knopf
Mit diesem Knopf können Sie den Verhältnis-Parameter einstellen. Sie können alternativ auch den Ratio Knopf drücken und das **Jogwheel (9)** drehen, um den Verhältnis-Parameter einzustellen.

(26) Effekt- und Hold-Buttons

- **FILTER BUTTON** - Dieser Button wird dazu benutzt, den Filter-Effekt an- und abzuschalten. Der Filter-Effekt verändert den originalen Sound und fügt ihm eine veränderte, tonale Kontur hinzu. Der Effekt ähnelt dem Phase-Effekt.
- **ECHO BUTTON** - Dieser Button wird dazu benutzt, den Echo-Effekt an- und abzuschalten. Der Echo-Effekt fügt Ihrem Ausgangssignal ein Echo hinzu.
- **TRANS BUTTON** - Dieser Button wird dazu benutzt, den Trans-Effekt an- und abzuschalten. Der Trans-Effekt simuliert einen Mixer-Transform-Effekt in Echtzeit.
- **SKID BUTTON** - Dieser Button wird dazu benutzt, den Skid-Effekt an- und abzuschalten. Der Skid-Effekt simuliert das abrupte Abstoppen eines Plattentellers und hört sich an, als ob man den Stop-Button eines Plattenspielers drücken würde.
- **HOLD BUTTON** - Dieser Button hat zwei Funktionen:
    - **Parameter Lock:** Hiermit können neue Parameter-Einstellungen der Effekte festgehalten werden. Die LED des Buttons leuchtet rot, wenn die Hold-Funktion nicht ausgewählt ist. Wenn die Hold-Funktion nicht aktiviert ist, sind alle Änderungen der Effekt-Parameter nur vorübergehend.
    - **System Lock:** Wenn Sie den Hold-Button für fünf Sekunden gedrückt halten, aktivieren Sie "System Lock". Die LED des Buttons blinkt, wenn die Hold-Funktion ausgewählt ist. Um die Hold-Funktion zu deaktivieren, müssen Sie den Button erneut für fünf Sekunden gedrückt halten.
- **PHASE BUTTON** - Dieser Button wird dazu benutzt, den Phase-Effekt an- und abzuschalten. Der Phase-Effekt verändert den originalen Klang und fügt ihm eine veränderte tonale Kontur hinzu. Der Effekt ähnelt dem Filter-Effekt.
- **FLANGER BUTTON** - Dieser Button wird dazu benutzt, den Flanger-Effekt an- und abzuschalten. Der Flanger-Effekt verzerrt das Ausgangssignal und erzeugt einen Effekt, der dem Ineinander- und Auseinanderschieben der Frequenz ähnelt (Phasengleichheit/Phasenverschiebung).

- **PAN BUTTON** - Dieser Button wird dazu benutzt, den Pan-Effekt an- und abzuschalten. Der Pan-Effekt ermöglicht es Ihnen, das Ausgangssignal vom linken zum rechten Kanal zu verschieben.
- **REVERSE BUTTON (Rev.)** - Dieser Button aktiviert den Rückwärtslauf. Sie können mit dieser Funktion sowohl einen ganzen Track als auch lediglich ein Sample rückwärts laufen lassen. Alle Pitch- und Effekt-Funktionen arbeiten in diesem Modus normal weiter.

(27) Sample Button

Mit diesem Button können Sie ein Sample erstellen und speichern. Drücken Sie diesen Button und drücken Sie dann den gewünschten **Bank Button (28)**, um den Sample Loop Modus einzustellen; die LED des Buttons leuchtet auf. Ist der Sample-Modus eingestellt, mischt der Sampler die Musik zusammen. Drücken Sie den Sample Button erneut, um Sample Single Modus einzustellen; die LED blinkt nun. Drücken Sie den Sample Button ein weiteres Mal, um die Sample-Funktion abzubrechen.

(28) Bank Buttons 1-4

Diese Buttons werden dazu benutzt, entweder vier Cue-Punkte oder vier Samples zu speichern. Jeder Button kann entweder ein Sample oder einen Cue-Punkt speichern. Drücken Sie den **Sample Button (27)** und dann den **Bank Program Button (29)**, um Ihre programmierten Samples abzuspielen.

(29) Bank Program Button

Mit dieser Funktion können Sie eine Abfolge von bis zu 12 gespeicherten Samples abspielen.

(30) Memory Button

Dieser Button kann auf mehrere Weise genutzt werden:

- Drücken Sie diesen Button, um den Memory-Modus zu aktivieren; die Memory Button LED leuchtet dann. Wenn der Memory-Modus aktiviert ist, drücken Sie den gewünschten **Bank Button (28)**, um Ihren Cue-Punkt oder Loop zu speichern.
- Um Ihre Loops und Cue-Punkte, die in den Bänken gespeichert sind, auch in den Systempeicher zum zukünftigen Gebrauch zu übertragen, drücken Sie den Memory Button eine Sekunde lang.

(31) Parameter Time Knopf

Mit diesem Knopf können Sie den Zeitwert-Parameter einstellen. Sie können alternativ auch den Time Knopf drücken und das **Jogwheel (9)** drehen, um den Zeit-Parameter einzustellen.

(32) Time Button

Mit diesem Button können Sie einen Zeitwert, der im **Time Meter (48)** dargestellt wird aussuchen und zwischen verstrichener Spielzeit, verbleibender Spielzeit und der insgesamt verbleibenden Zeit wechseln.

(33) SGL/CTN

Hiermit können Sie aussuchen, ob nur ein einzelner Track abgespielt werden soll, oder alle Tracks nacheinander. Dies gilt auch für den Flip-Flop-Modus. Mit diesem Button können Sie außerdem AUTO CUE an- und ausschalten, indem Sie den Button eine Sekunde lang gedrückt halten.

(34) MIDI Button

Drücken Sie diesen Button, um den MIDI-Modus zu aktivieren.

Rückseite (Bild 3)

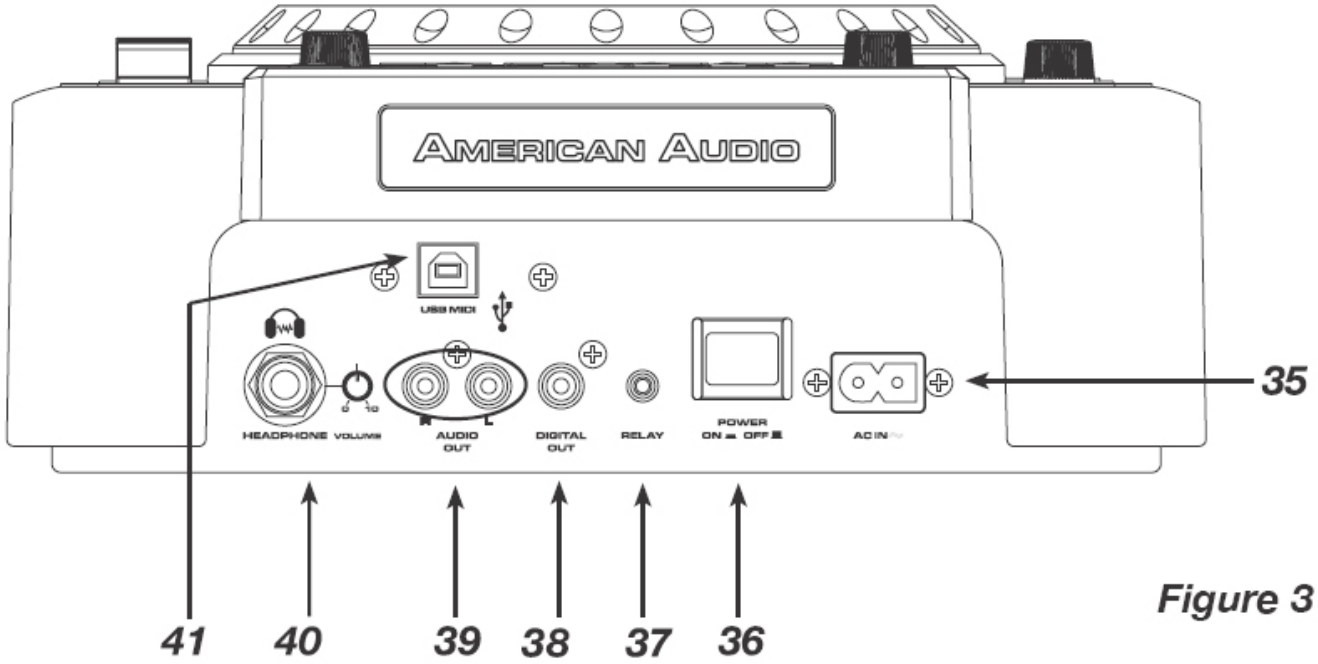


Figure 3

Bild 3

(35) NETZANSCHLUSS
Hier verbinden Sie Ihr Gerät mit dem Strom. Bitte überprüfen Sie, dass die örtliche Stromspannung mit der vorgeschriebenen Betriebsspannung des Gerätes übereinstimmt.

(36) POWER BUTTON
Mit diesem Button können Sie das Gerät an- ("On") und ausschalten ("Off").

(37) RELAY BUCHSE

Mit Hilfe dieses Anschlusses können Sie zwei Player miteinander verbinden und sie im Staffelbetrieb ("Flip Flop") verwenden. Sie können Ihr Gerät auch mit dem "Control Out" eines kompatiblen American Audio® Mixers verwenden, um das spezielle American Audio® "Q" Fader Start Feature zu benutzen. Dieses Feature ist ausschließlich in American Audio® oder American DJ® Mixern der "Q"-Serie verfügbar.

(38) DIGITAL OUT BUCHSE

Benutzen Sie diesen Anschluss, um nahezu perfekte Kopien von CD zu Mini-Disc, CD-R oder einem anderen digitalen Aufnahmemedium herzustellen.

(39) AUDIO AUSGANG RECHTS & LINKS

Audio-Ausgangssignale. Verbinden Sie den Audio-Ausgang mit einem Line Input eines DJ Mixers mittels eines Stereo-Cinch-Kabels.

(40) KOPFHÖRERBUCHSE & -LAUTSTÄRKEREGLER

Schließen Sie hier Ihre Kopfhörer an; der Lautstärkeregler daneben stellt die Kopfhörerlautstärke ein. Drehen Sie den Lautstärkeregler komplett herunter, wenn Sie Ihre Kopfhörer anschließen. Stellen Sie dann die Lautstärke ein.

(41) USB MIDI ANSCHLUSS

Benutzen Sie diesen Anschluss für eine Verbindung mit einem Computer oder einem Host USB-Player.

VFD-Display (Bild 4)

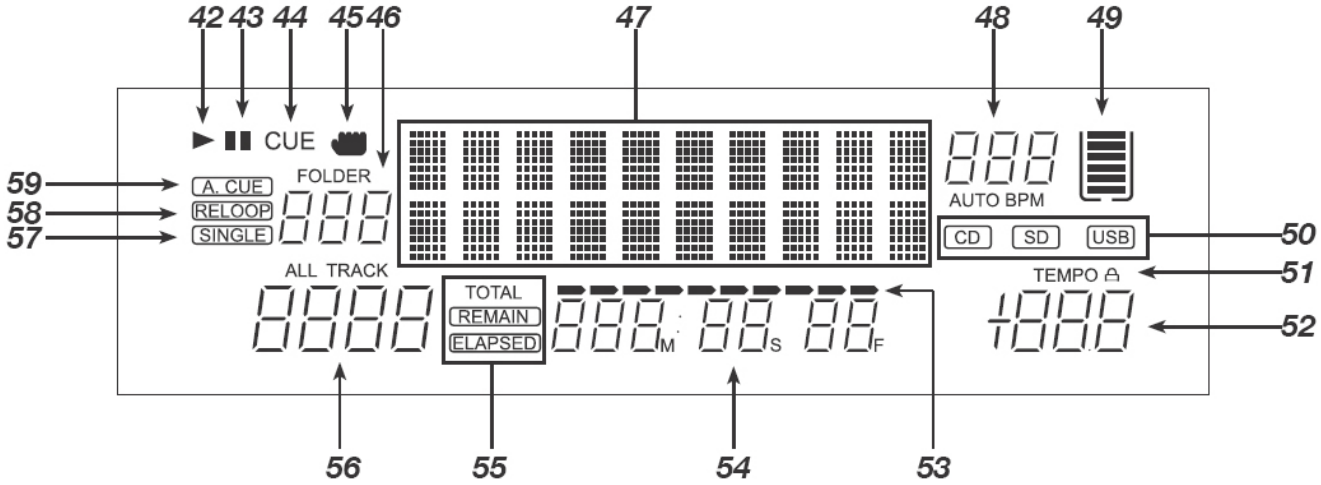


Bild 4

(42) PLAY - Wiedergabeanzeige

Die Wiedergabeanzeige leuchtet, wenn sich das Gerät im Abspielmodus ("Play") befindet.

(43) PAUSE - Pausenanzeige

Die Pausenanzeige leuchtet, wenn sich das Gerät im Pause-Modus befindet.

(44) CUE - Cue-Anzeige

Die Cue-Anzeige leuchtet, wenn sich das Gerät im Cue-Modus befindet und blinkt jedes Mal, wenn ein neuer Cue Punkt gesetzt wird.

(45) TOUCH - Berührungsanzeige

Die Berührungsanzeige leuchtet jedes Mal, wenn das **Jogwheel (9)** berührt wird.

(46) FOLDER - Ordneranzeige
Hier wird angezeigt, in welchem Ordner Sie sich befinden.

(47) Anzeigetafel
Hier werden der Track-Name und Album-Name angezeigt, wenn eine MP3-CD geladen wird.

(48) BPM Meter
Hier wird die Geschwindigkeit des momentan abgespielten Tracks in BPM ("Beats pro Minute") angezeigt.

(48) AUTO BPM
Hier wird angezeigt, ob der BPM-Counter eingeschaltet ist.

(49) MEMORY-Anzeige
Diese Anzeige erfüllt zwei Funktionen:

- Die Außenlinie zeigt Ihren CUE Memory-Status an. Eine komplette Außenlinie bedeutet, dass Ihr CUE Memory voll aufgeladen ist. Bitte beachten Sie: Die Suche-Funktionen arbeiten nicht richtig, wenn der CUE Memory nicht voll aufgeladen ist.
- Die fünf innenliegenden Striche repräsentieren den digitalen Puffer. Jeder Strich entspricht zwei Sekunden.

(50) CD/SD/USB Anzeige
Hier wird angezeigt, welche Quelle gerade aktiv ist. Benutzen Sie den **Source Selector (1)**, um die gewünschte Wiedergabequelle auszuwählen.

(51) TEMPO LOCK
Hier wird angezeigt, ob die Tempo Lock Funktion eingeschaltet ist.

(52) PITCH-Anzeige
Hier wird angezeigt, welcher Pitch angewendet bzw. zukünftig angewendet wird.

(53) Zeit-Balken
Hier wird Ihnen ein grafischer Überblick über die Restzeit eines Tracks oder einer CD gegeben. Der Balken fängt an zu blinken, wenn der Track sich

dem Ende nähert. Der blinkende Balken ist eine gute Gedächtnisstütze und erinnert daran, dass die Zeit ausläuft und ein nächster Track bereitgehalten werden sollte.

(54) Zeit-Anzeige
Hier wird die Zeit in Minuten, Sekunden und Frames angezeigt. Die Anzeige kann die verstrichene Zeit, die Gesamtzeit oder die verbleibende Zeit eines Tracks oder einer ganzen CD anzeigen. Die angezeigte Zeit hängt von der ausgewählten Zeit-Funktion ab. Es werden entweder die insgesamt verbleibende Zeit ("Total Remaining"), die verbleibende Track-Zeit ("Remaining Track Time") oder die verstrichene Zeit ("Elapsed Track Time") angezeigt.

(55) Total/Remain/Elapsed Anzeige
Wenn "Total Remain" im **VFD-Display (3)** angezeigt wird, zeigt die Zeit-Anzeige die gesamte verbleibende Zeit der CD an. Wird "Remain" im **VFD-Display (3)** angezeigt, wird die verbleibende Zeit des aktuell wiedergegebenen Tracks angezeigt. Wird "Elapsed" im **VFD-Display (3)** angezeigt, gibt die Zeit-Anzeige die verstrichene Zeit des aktuell wiedergegebenen Tracks an.

(56) Track-Anzeige
Hier wird angezeigt, welcher Track aktuell gerade vorgehört oder abgespielt wird.

(57) Single
Dies bedeutet, dass sich der Player im Single Play Modus befindet; der Track wird einmal abgespielt, dann kehrt der Player in den Cue-Modus zurück. Leuchtet "Single" nicht in der Anzeige, befindet sich das Gerät im "Continuous" Modus, d.h. das Gerät spielt alle verbleibenden Tracks der CD hintereinander ab. Sind alle verbliebenen Tracks der CD abgespielt, kehrt der Player in den Cue-Modus zurück.

(58) RELOOP
Diese Anzeige leuchtet auf, wenn ein Loop läuft wird oder in Kürze erreicht wird.

(59) Auto Cue
Durch diese Anzeige können Sie erkennen, ob Auto Cue aktiviert ist. Drücken und halten Sie den **SGL/CTN Button (33)** für 1 Sekunde, um die Auto Cue Funktion an- und abzuschalten.

INTERNES MENÜ

Drücken und halten Sie den **Folder Knopf (20)** für wenigstens 2 Sekunden, um das interne Menü aufzurufen; drehen Sie dann den **Folder Knopf (20)**, um durch die verschiedenen Menüs zu blättern. Drehen Sie entweder den **Ratio Knopf (25)** oder den **Time Knopf (31)**, um die Untermenüs zu ändern; drücken Sie nun den **Folder Knopf (20)**, um Ihre Einstellungen zu speichern und das Menü zu verlassen.

1. **Jogmode** - Wählt den JOG LED Modus (von 1 bis 8) aus.
2. **Playlist** - Normal/Title/Artist/Album/Genre (nur über USB oder SD)
3. **Sensitivity** - Touch Wheel Empfindlichkeit Einstellung (von -20 bis +20)
4. **Pitch Bend** - Pitch Bereich von +/-1% bis 100%
5. **Display Time** - Im Bereich von 0,5 bis 12,00 Sekunden. (Line Name Start/Stop Zeiteinstellung)
6. **Scroll Speed** - Bereich von 50 bis 2000 Millisekunden. (Line Name Move Zeiteinstellung)
7. **Sleep Time** - kein Ruhezustand ("No Sleep") oder 5 bis 120 Minuten.
8. **Intensity** - Helligkeit des VFD-Displays von 1 bis 4
9. **A.CUE LEVEL** - Ändert das AUTO CUE Level im Bereich von -36 bis -78 db.

A. **Line Setup** - Drücken Sie entweder den **Time Knopf (31)** oder den **Ratio Knopf (25)**, um VFD Line Name Modus und VFD Line Name Anzeige auszuwählen.

B. **MIDI CC TYPE** - Ändert das Senden von REL. (RELATIV) und ABS. (ABSOLUT). Bitte beachten Sie: FOLDER/TRACK/PARAMETER TIME/PARAMETER RATIO/ PITCH befinden sich unter MIDI Modus. PITCH wird durch BEND (PITCH BEND)/ABS. (ABSOLUT) gesendet.

C. **CH** - Ändern Sie die Kanäle von Chan 1 bis 16 oder bedienen Sie Chan (1 bis 8, 9 bis 16) durch BEAT von CH1/CH2 mit dem P. Button

D. **SETUP** -

   a. **USB** = MIDI/Link (USB MIDI JACK Funktion)

   b. **JOG OUTPUT** = (0 bis 30 ms) (Steuert die maximale Send Time von JOG MIDI)

   c. **Pulse** = (1024 oder 512) (Wählt den Sensor für den Takt aus)

   d. **I/O DISPLAY/Hide** = (Anzeigen/verbergen des MIDI I/O Wertes)

   e. **NAME** = 3000 (B~H) (beim Verbinden von 2 oder mehr Geräten)

   f. **EDIT** = ON/OFF (Stellt den MIDI NOTE und MIDI LED Code an und aus; ON ist der Standardwert

E. **Dual Control** - Im MIDI-Modus kann das Gerät mit JOG WHEEL, PITCH BEND, PITCH ON/OFF, PITCH SLIDER, und PITCH PERCENTAGE gesteuert werden.

F. **MIDI NOTE EDIT** - Bearbeiten Sie hier den gesendeten MIDI NOTE Code (Bitte beziehen Sie sich hierbei auf MIDI MAP)

G. **LED EDIT** - Bearbeiten Sie hier den empfangenen MIDI LED Code (Bitte beziehen Sie sich hierbei auf MIDI MAP)

H. **REPEAT MODE** - Wiedergabe in FOLDER (Ordner) Wiederholung

I. **Bit Rate** -

   a. Disp ON

   b. Disp OFF

J. **Version** -

   a. **CON**: VerXX (Control Version)

   b. **SER**: VerXX (Servo Version)

   c. **BUF**: VerXX (Buffer Version)

   d. **DSP**: VerXX (DSP version)

K. **Load Defaults** - Drücken Sie den **Time Knopf (31)** oder den **Ratio Knopf (25)**, um die Load Defaults zu sehen.

L. **EXIT & SAVE** - Speichern Sie die Einstellungen über das Abschalten des Gerätes hinaus und verlassen Sie das Menü (Drücken Sie den Memory Button für ein schnelles Speichern und Verlassen des Menüs in jedem Bedienungsmodus)

Bitte beachten Sie:

Speichern Sie: PITCH ON/OFF, PITCH RANGE, SGL/CTN, AUTO CUE, TIME MODE, HOLD, KEY LOCK, EFFECTS ON/OFF, SENSITIVITY, DISPLAY/SCROLL TIME/JOG MODE/ INTENSITY/ A.CUE LEVEL/MIDI CC TYPE/ MIDI CH/ MIDI SETUP

Standardwerte: PITCH (ON), PITCH RANGE (8%), (CTN), AUTO CUE (ON), TIME MODE (REMAIN), HOLD (OFF), KEY LOCK (OFF), EFFECTS (OFF), SENSITIVITY (0), DISPLAY (3s)/ SCROLL SPEED (400ms) TIME, PITCH BEND (PITCH RANGE), BIT RATE (Disp. ON), JOG MODE (MODE 1,6), INTENSITY (4), A. CUE LEVEL (-48db), MIDI CC TYPE (REL.) PITCH (BEND), MIDI CH (CH 1), MIDI SETUP (JOGOUT 0 ms) (PULSE 1024) (I/O HIDE), REPEAT MODE (OFF), DUAL CONTROL (OFF), LINE SETUP (MODE=1, LINE 1 DISPLAY=2/LINE 2 DISPLAY=1), PLAYLIST (NORMAL), SLEEP TIME (15min)

GRUNDLEGENDE BEDIENUNG

Laden/Auswerfen einer SD-Karte, eines USB-Geräts oder einer CD

Der Radius 3000™ kann SDHC-Karten bis zu einem Speichervolumen von 32 GB lesen. Es sind nur MP3 als Dateiformat zugelassen.

Wenn Sie eine SD-Karte in den Player laden möchten, legen Sie sie mit der Schrift nach oben und den Kontakten nach unten ein. Um die Karte aus dem Player zu entfernen, drücken Sie die Karte sanft nach innen, bis sie quasi von alleine herausspringt.

Wenn Sie einen USB-Stick, einen USB-Kartenleser oder eine externe Festplatte anschließen, achten Sie darauf, dass diese richtig herum und ohne Kraft in den USB-Port eingeführt werden. Um ein USB-Gerät zu entfernen, stoppen Sie bitte die Wiedergabe und ziehen Sie die USB-Verbindung behutsam heraus.

Der CD-Player kann nur herkömmliche 5" CDs lesen. 3" CDs ("Mini CDs") oder CDs mit ungewöhnlichen Formen sowie ovale CDs können nicht verwendet werden. Wenn Sie eine CD in den Player einlegen, halten Sie sie bitte immer am Rand. Legen Sie die CD mit der bedruckten Seite nach oben ein und schieben Sie sie in den CD-Slot. Berühren Sie niemals die Signalfläche (glänzende Seite) der CD. Um eine CD aus dem Laufwerk zu entfernen, drücken Sie bitte den **Eject Button**.

VORSICHT:

- Entfernen Sie NIEMALS ein USB-Gerät während der Wiedergabe (Play Modus)!
- Entfernen Sie NIEMALS eine SD-Karte während der Wiedergabe (Play Modus)!
- Versuchen Sie NIEMALS, andere Objekte als 5" CDs in den CD-Slot einzuschieben!
- Versuchen Sie NIEMALS, mehr als eine CD auf einmal einzulegen! Dies könnte eine schwere Beschädigung Ihres Gerätes zur Folge haben!
- Versuchen Sie nicht, mit Gewalt eine CD in das abgeschaltete Gerät einzuführen; dies könnte eine schwere Beschädigung Ihres Gerätes zur Folge haben!

Auswählen der Audioquelle (Bild 5)

Wählen Sie Ihre gewünschte Audioquelle mit dem **Source Selector (1)** aus. Mit diesem Button können Sie zwischen dem Slot der SD-Karte, dem USB-Port oder dem CD-Player wählen.

Die LEDs zeigen an, welche Quelle gerade aktiv ist. Die rote LED leuchtet, wenn der Slot der SD-Karte gewählt wurde, blau bedeutet, dass der USB-Port aktiv ist, orange bedeutet, der CD-Player wurde gewählt. Wenn alle drei LEDs leuchten, ist der Player im Demo-Modus.

Die verschiedenen Audioquellen können nur im Pause-Modus ausgewählt werden.

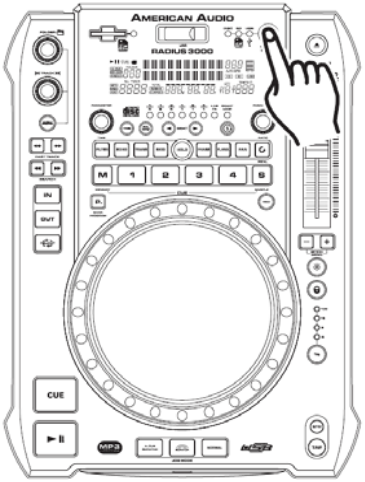


Bild 5

Auswählen von Tracks

Wählen Sie den gewünschten Track, indem Sie entweder einen der beiden **Track Buttons (17)** benutzen oder den **Track Knopf (19)** drehen. Das Drücken des **Track Buttons (17)** oder Drehen des **Track Knopfes (19)** wählt den folgenden oder vorherigen Track in der Liste aus.

Sie können die **Track Buttons (17)** gedrückt bzw. den **Track Knopf (19)** gedreht halten, um mit einer größeren Geschwindigkeit durch Ihre Tracks zu blättern. Wenn Sie den **Track Knopf (19)** gleichzeitig drücken und drehen, können Sie in Schritten von 10 Tracks auf einmal fortschreiten.

Bild 6:

*Durch Drücken des **Rückwärts Track Buttons (17)** oder durch Drehen des **Track Knopfes (19)** gegen den Uhrzeigersinn können Sie zum vorherigen Track springen.*

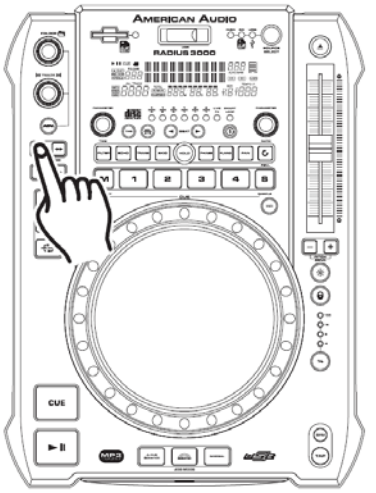


Bild 6

Bild 7:

*Durch Drücken des **Vorwärts Track Buttons (17)** oder durch Drehen des **Track Knopfes (19)** im Uhrzeigersinn können Sie zum nächsten Track springen.*

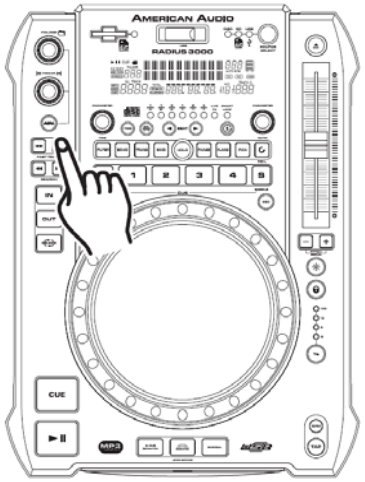


Bild 7

Starten der Wiedergabe (Bild 8)

Laden Sie ein Audiogerät wie zuvor beschrieben. Drücken des **Play/Pause Buttons (13)** startet die Wiedergabe. Wenn die Wiedergabe beginnt, leuchtet die **Play Anzeige (42)** auf. Der Punkt, von dem die Wiedergabe aus startet wird automatisch in den Speicher des Players als Cue-Punkt gespeichert. Die Wiedergabe kehrt zu dem Cue-Punkt zurück, wenn der **Cue Button (14)** gedrückt wird.

Bild 8

Pause (Bild 8)

Diese Funktion stoppt die Wiedergabe an genau dem Punkt, an dem der **Play/Pause Button (13)** gedrückt wurde. Drücken des **Play/Pause Buttons (13)** wechselt zwischen Wiedergabe- und Pause-Modus. Wenn sich das Gerät im Pause-Modus befindet, leuchtet die **Pausenanzeige (43)** im **VFD-Display (3)** auf. Außerdem fängt die die blaue Play/Pause Button LED an zu blinken.

Stoppen der Wiedergabe (Bilder 8 und 9)

Das Stoppen der Wiedergabe stoppt nicht den Lesemechanismus, sondern lässt lediglich den Track pausieren, so dass Sie die Wiedergabe ohne Zeitverzögerung starten können. Der Laufwerkmechanismus stoppt nur, wenn das Audiogerät entfernt wird oder der Player in den Ruhezustand ("Sleep Mode") geschaltet wird. Es gibt zwei Wege, die Wiedergabe anzuhalten:

- Drücken Sie den **Play/Pause Button (13)** während der Wiedergabe. Dies unterbricht die Wiedergabe an genau dem Punkt, an dem der **Play/Pause Button (13)** gedrückt wurde.
- Drücken Sie den **Cue Button (14)** während der Wiedergabe. Dies unterbricht die Wiedergabe und der Track kehrt zum letzten Cue-Punkt zurück.

Bild 9

Auto Cue (Bild 9)

Diese Funktion setzt automatisch einen Cue-Punkt zur ersten Audioquelle, wenn ein Audiogerät eingesteckt wird. Der erste Cue-Punkt wird immer am Anfang von Track 1 gesetzt. Wird ein anderer Track ausgewählt, bevor der **Play Button (13)** gedrückt wird, wird hier ein neuer Cue-Punkt gesetzt und als Startpunkt genommen.

Frame-Suche (Bild 10)

Dieses Feature ermöglicht das Frame-genaue Suchen in einem Track und ermöglicht Ihnen somit das Finden und Setzen eines Start-Cues oder eines Sample- oder Loop-Punktes. Um diese Funktion zu benutzen, müssen Sie sich im Pause- oder Cue-Modus befinden.

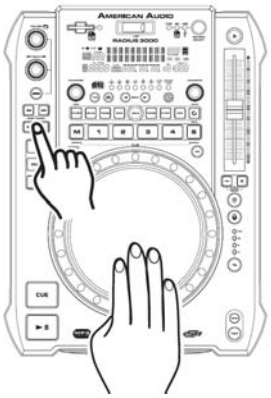


Bild 10

Wenn Sie sich im Pause- oder Cue-Modus befinden, drehenSie das **Jogwheel (9)**, um durch den Track zu scrollen (*Bild 10*). Drehen Sie das **Jogwheel (9)** im Uhrzeigersinn, um vorwärts durch den Track zu suchen und drehen Sie es gegen den Uhrzeigersinn, um rückwärts im Track fortzuschreiten. Wenn Sie das **Jogwheel (9)** benutzen, können Sie dank der Monitor-Funktion (Kopfhörer-Funktion) hören, wo Sie sich gerade im Track befinden. Haben Sie den gewünschten Startpunkt erreicht, können Sie einen Cue- (Start-) Punkt setzen, indem Sie den **Play/Pause Button (13)** wie in *Bild 9* drücken. Durch Drücken des **Cue Buttons (14)** wie in *Bild 9* können Sie immer wieder zu diesem Cue-Punkt zurückkehren.

Scanning (Schneller Vorwärts-/Rückwärtslauf)

Mit dieser Funktion können Sie schneller durch einen Track scrollen. Drücken Sie die **Suche Buttons (16)** für eine schnelle Vorwärts- oder Rückwärtssuche.

Bild 11

Setzen und Speichern eines Cue-Punktes

Setzen eines Cue-Punktes

Ein Cue-Punkt ist der exakte Punkt, an dem die Wiedergabe startet, wenn der **Play/Pause Button (13)** gedrückt wird. Sie können Cue-Punkte überall auf der CD oder in einem Track setzen. Pro CD können Sie bis zu 4 individuelle Cue-Punkte setzen. Diese 4 Cue-Punkte werden in den **Bank Buttons 1-4 (28)** gespeichert. Es ist auf zwei Arten möglich, Cue-Punkte zu setzen, wie die *Bilder 12 und 13* zeigen.

1. Drücken Sie den **In Button (15)** während Sie einen Track abspielen. Hiermit wird ein Cue-Punkt gesetzt, ohne die Wiedergabe zu unterbrechen. Durch Drücken des **Cue Buttons (14)** können Sie nun immer wieder zu der Stelle im Track zurückkehren, an der Sie den **In Button (15)** gedrückt haben. Sie können diesen Cue-Punkt nun in einen der **Bank Buttons 1-4 (28)** speichern.

Bild 12

2. Sie können auch das **Jogwheel (9)** benutzen, um einen Cue-Punkt zu setzen. Drehen Sie das **Jogwheel (9)**, während sich die CD im Pause- oder Cue-Modus befindet, um durch den Track zu suchen und den gewünschten Startpunkt zu finden. Wenn Sie die gewünschte Stelle gefunden haben, drücken Sie den **Play Button (13)**, um einen Cue-Punkt zu setzen. Durch Drücken des **Cue Buttons (14)** oder des **In Buttons (15)** können Sie nun immer wieder zu dieser Stelle im Track zurückkehren.

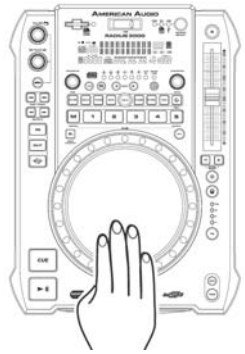


Bild 13

Wichtig: *Wenn die LED des Bank Buttons blinkt, kehrt das Gerät zum Bank In-Punkt zurück.*

Speichern eines Cue-Punktes

Haben Sie einmal einen Cue-Punkt auf eine der beiden zuvor beschriebenen Weisen gesetzt, können Sie diesen in einen der **Bank Buttons (28)** speichern. Wenn Sie den Cue-Punkt in den Speicher gesichert haben, können Sie ihn jederzeit wieder aufrufen, sogar wenn das Audiogerät entfernt wurde oder es ausgeschaltet wurde (siehe Interne Bedienungsmodi).

Sie können maximal 4 Cue-Punkte pro Medienordner in jeder SD-Karte/USB-Gerät speichern und maximal 2000 Cue-Punkte in bis zu 500 CDs können in den Gerätespeicher gesichert werden. Jeder **Bank Button (28)** kann entweder ein Sample oder einen Cue-Punkt speichern (siehe Erstellen eines Sample Loops), aber nicht beides gleichzeitig.

Um einen Cue-Punkt zu speichern, verfahren Sie wie folgt:

- Erstellen Sie einen Cue-Punkt auf eine der beiden vorhergehend beschriebenen Weisen. Drücken Sie dann den **Memory Button (30)**, wie in *Bild 14* dargestellt. Die rote Memory Cue LED leuchtet nun auf und zeigt an, dass die Speicher-Funktion aktiviert wurde.

Bild 14

- Sie können nun einen der vier **Bank Buttons (28)** drücken, um Ihren Cue-Punkt in den Speicher zu sichern. Nach dem Drücken eines **Bank Buttons (28)** blinkt die entsprechende Bank Button LED kurz auf.
- Die LED auf dem **Bank Button (28)** leuchtet weiter, um anzuzeigen, dass hier entweder ein Cue-Punkt oder ein Sample in den Speicher gesichert wurde. Die rote Memory LED wird abgeschaltet.

Bild 15

- Wiederholen Sie diese Schritte, um bis zu vier Cue-Punkte zu speichern. Haben Sie Ihre vier Cue-Punkte gespeichert, können Sie diese jederzeit aufrufen. Während der Wiedergabe können diese Cue-Punkte ohne Unterbrechung der Musik angefahren werden und die Wiedergabe von dort fortgesetzt werden. Bitte beachten Sie, dass das Mediengerät, dass zum Erstellen des Cue-Punktes benutzt wurde, angeschlossen sein muss, um diesen Cue-Punkt anzusteuern.

Erstellung und Wiedergabe eines nahtlosen Loops

Ein nahtloser Loop ist eine Sound-Schleife, die ohne Unterbrechung abgespielt wird. Sie können Loops dazu benutzen, Ihrem Mix einen dramatischen Effekt zu verleihen. Ein Loop hat kein Zeit-Limit und könnte im Prinzip über die komplette Länge eines Tracks abgespielt werden. Sie erstellen einen nahtlosen Loop zwischen zwei zusammenhängenden Punkten eines Tracks.

- Drücken Sie den **Play/Pause Button (13)**, um den Wiedergabe-Modus zu starten.

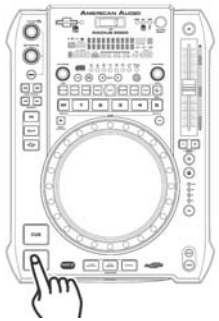


Bild 16

- Drücken Sie den **In Button (15)**. Dies setzt den Startpunkt des nahtlosen Loops. Die **In Button (15)** LED blinkt erst und leuchtet dann.
- Drücken Sie den **Out Button (15)**, um den Endpunkt Ihres nahtlosen Loops zu setzen (*Bild 17*). Die LEDs des **In Buttons (15)** und des **Out Buttons (15)** fangen sofort an zu blinken, um anzuzeigen, dass der Loop-Modus aktiviert wurde.

Bild 17

VFD Loop-Anzeige

Während eines Loops wird die **Reloop Anzeige (58)** im **VFD-Display (3)** angeschaltet, um anzuzeigen, dass der Loop aktiv ist.

Bild 18

Verlassen des Loops

Um den Loop zu verlassen, drücken Sie den **Out Button (15)**. Die LEDs des **In Buttons (15)** und des **Out Buttons (15)** bleiben an, aber blinken nicht mehr. Die Musikwiedergabe fährt normal fort. Die LEDs des **In Buttons (15)** und des **Out Buttons (15)** bleiben an, um daran zu erinnern, dass der Loop in den Speicher gesichert wurde.

Bild 19

Wiederholen eines Loops

Die **Reloop (15)** Funktion erlaubt es Ihnen, jederzeit zu Ihrem gespeicherten Loop zurückzukehren. Die LEDs des **In Buttons (15)** und des **Out Buttons (15)** zeigen an, dass der Loop in den Speicher gesichert wurde und zu jedem Zeitpunkt aufgerufen werden kann. Um den Loop zu wiederholen, drücken Sie den **Reloop Button (15)**. Die LEDs des **In Buttons (15)** und des **Out Buttons (15)** fangen wieder an zu blinken, um anzuzeigen, dass der Loop-Modus aktiviert wurde und Ihr gespeicherter Loop wird augenblicklich wiedergegeben.

Bitte beachten Sie: *Nur der Endpunkt eines Loops kann bearbeitet werden. Sie können den Loop kürzer oder länger machen.*

Bild 20

Bevor Sie einen Loop bearbeiten können, müssen Sie erst einen Loop erstellen. Falls Sie noch keinen Loop erstellt haben, folgen Sie den Anweisungen oben, um einen Loop zu erstellen. Wurde ein nahtloser Loop bereits erstellt, drücken Sie den **Reloop Button (15)**, um ihn zu aktivieren (*Bild 20*), falls er noch nicht aktiviert wurde. Um den Endpunkt des Loops zu bearbeiten, verfahren Sie wie folgt:

- Drücken Sie den **Out Button (15)**, um zur normalen Wiedergabe vom Cue-Punkt des Loops aus zurückzukehren (*Bild 19*). Dies deaktiviert den Loop-Modus und erlaubt es Ihnen, das Ende des Loops zu bearbeiten.
- Drücken Sie den **Out Button (15)** erneut, wenn Sie den neuen Endpunkt erreichen (*Bild 19*).
    - FÜR EINEN KÜRZEREN LOOP: drücken Sie den **Out Button (15)** an einem früheren Punkt im Track (*Bild 19*)
    - FÜR EINEN LÄNGEREN LOOP: drücken Sie den **Out Button (15)** an einem späteren Punkt im Track (*Bild 19*)

Gebrauch des eingebauten Samplers

Ihr Radius 3000™ verfügt über einen fortschrittlichen Sampler. Sie können bis zu vier Samples in den vier Bank **Buttons (28)** speichern.

Bitte beachten Sie, dass jeder **Bank Button (28)** entweder ein Sample oder einen Cue-Punkt speichern kann, aber nicht beides gleichzeitig.

Ihr Sample kann maximal 5,5 Sekunden lang sein. Ein Sample kann aufgerufen werden, wenn die Audioquelle abgespielt wird oder während sich die Medienquelle im Pause-Modus befindet; Sie können ein Sample sogar abspielen, wenn die Audioquelle entfernt wurde.

Sie können ein Sample jederzeit und ohne Unterbrechung der Musik "abfeuern". Wenn Sie Ihr Sample spielen, während das Gerät sich bereits im Wiedergabemodus befindet, wird es über die momentane Musikquelle gelegt. Sie können außerdem Ihr Sample entweder einmal abspielen oder in einem fortlaufenden Loop.

Wie bei Cue-Punkten auch können Sie etwa vier Samples pro Ordner in den Speicher eines Laufwerkes sichern (abhängig vom verfügbaren Speicher).

Um ein Sample zu erstellen, verfahren Sie wie folgt:

1. Erstellen Sie einen Loop. Ist der Loop länger als 5,5 Sekunden, kann er nicht als Loop gespeichert werden und wird daher als Cue-Punkt gespeichert.

2. Drücken Sie den **Memory Button (30)**. Die LED des **Memory Buttons (30)** leuchtet auf, um anzuzeigen, dass der Speicher bereit ist, etwas zu sichern.

Bild 21

3. Wählen Sie einen der vier **Bank Buttons (28)** aus, um Ihren Loop dorthin zu speichern und drücken Sie diesen Button.

Bild 22

4. Die rote LED des **Memory Buttons (30)** wird abgeschaltet, wenn Ihr Sample in den Speicher gesichert wurde.

5. An diesem Punkt wurde Ihr Sample in den Speicher gesichert. Der originale Loop, den Sie zum Erstellen des Samples verwendet haben, wird weiter abgespielt, bis Sie den **Out Button (15)** drücken (*Bild 23*).

Bild 23

6. Ihr Sample kann nun jederzeit aufgerufen werden, sogar wenn das Gerät sich im Pause-Modus befindet. Um ein Sample aufzurufen, versichern Sie sich, dass die Sample-Funktion an ist, indem Sie den **Sample Button (27)** drücken. Die blaue LED des **Sample Buttons (27)** leuchtet auf.
   Um Ihr Sample in einer kontinuierlichen Schleife wiederzugeben, lassen Sie die Sample-Funktion angeschaltet. Um Ihr Sample nur ein Mal abzuspielen, schalten Sie die Sample-Funktion direkt nach "Abfeuern" des Samples aus.
   Wenn die Sample-Funktion eingeschaltet bleibt, wird das Sample so lange in einer Schleife wiedergegeben, bis die Sample-Funktion ausgeschaltet wird.

   Wichtiger Hinweis: *Wenn Sie versuchen, Ihr Sample zu aktivieren, ohne zuvor die Sample-Funktion anzuschalten, verhält sich der entsprechende* ***Bank Button (28)*** *wie ein Cue-Punkt!*

Bild 24

Ändern der Sample-Parameter

Sie können die Lautstärke und die Geschwindigkeit eines Samples verändern. Ein höherer Wert erhöht die prozentuale Geschwindigkeit oder die Lautstärke. Bitte beachten Sie, dass der Pitch-Wert ist in erster Linie eine Geschwindigkeitseinstellung ist und mit der tonalen Qualität nichts zu tun hat. Die Werte können als vorübergehende Änderung oder als dauerhafte Einstellung verändert werden. Die Sample-Parameter können im Sample-Modus in drei einfachen Schritten geändert werden.

Ändern der Sample-Parameter - Geschwindigkeit

Drücken Sie den **Parameter Time Knopf (31)**, während das Sample wiedergegeben wird. Nun wird der Prozentwert im **VFD-Display (3)** angezeigt. Drehen Sie den Knopf im Uhrzeigersinn, um den Pitch zu erhöhen. Drehen Sie den Knopf gegen den Uhrzeigersinn, um den Pitch zu erniedrigen.

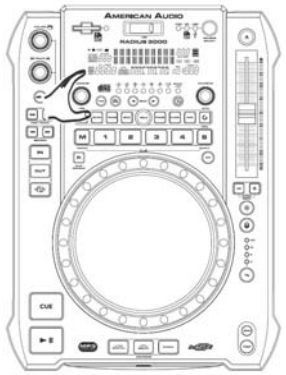


Bild 25

Ändern der Sample-Parameter - Lautstärke

Drücken Sie den **Ratio Knopf (25)**, während das Sample wiedergegeben wird. Nun wird der Lautstärkewert im **VFD-Display (3)** angezeigt. Drehen Sie den Knopf im Uhrzeigersinn, um die Lautstärke zu erhöhen. Drehen Sie den Knopf gegen den Uhrzeigersinn, um die Lautstärke zu erniedrigen.

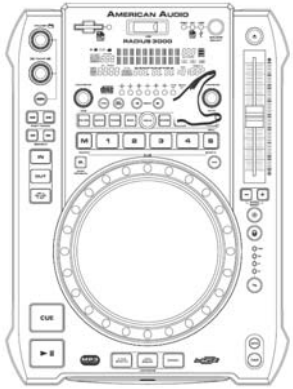


Bild 26

Ändern der Sample-Parameter – Hold-Funktion

Dieser Modus erlaubt es Ihnen, Ihre Parameter-Einstellungen zu speichern. Wenn die Hold-Funktion nicht aktiviert wurde, bevor Sie Ihre Einstellungen vornehmen, werden Ihre Parameter-Einstellungen nur vorübergehend sein. Wenn Sie den **Hold Button (26)** anwählen, bleiben alle Parameter erhalten, bis sie erneut geändert werden oder das Gerät abgeschaltet wird - falls sie nicht in den Gerätespeicher gesichert wurden.

Bild 27

Bank Buttons (28)

Diese Buttons werden dazu benutzt, Cue-Punkte und Samples zu speichern. Es kann nur ein Cue-Punkt oder Sample in jeden der vier **Bank Buttons (28)** gespeichert werden. Wenn ein Sample in einen der vier **Bank Buttons (28)** gespeichert wurde, können Sie den Sample-Startpunkt auch als Cue-Punkt verwenden. Mit den **Bank Buttons (28)** können alle Ihre gespeicherten Samples oder Cue-Punkte ohne Unterbrechung der Musik aufgerufen und abgespielt werden. Drücken Sie während der Wiedergabe einen der **Bank Buttons (28)**, in den ein Sample gespeichert wurde während Sie sich im Sample-Modus befinden, um dieses Sample ohne Unterbrechung der Musik abzuspielen. Drücken Sie einen der **Bank Buttons (28)**, in das ein Sample gespeichert wurde, während das Gerät sich NICHT im Wiedergabemodus, aber im Sample-Modus befindet, wird das Sample augenblicklich abgespielt.

Bild 28

Bank Program Button (29)

Haben Sie einmal vier Samples in Ihre vier **Bank Buttons (28)** gespeichert, kann der Radius 3000™ dazu programmiert werden, die Samples in der gewünschten Reihenfolge abzuspielen. Sie können die vier Banken bis zu 12 Mal hintereinander programmieren. Die programmierten Samples können in der gewünschten Reihenfolge abgespielt werden, ohne dass die Musik unterbrochen wird. Die Samples können abgespielt werden, wenn sich der Player im Pause-Modus befindet, aber auch wenn die Musikquelle entfernt wurde. Drücken Sie einen der **Bank Buttons (28)**, in das ein Sample gespeichert wurde, während das Gerät sich NICHT im Wiedergabemodus, aber im Sample-Modus befindet, wird das Sample augenblicklich abgespielt.

Um Samples zu programmieren, verfahren Sie wie folgt:

Haben Sie eins oder mehrere Samples gespeichert, drücken Sie den **Bank Program Button (29)**.
Das **Character Display (47)** zeigt nun an: BANK P. =0X. Dabei ist X = Parameter-Nummer.

Bild 29

Programmieren Sie nun Ihre Banken (Samples) in der gewünschten Reihenfolge.
BEISPIEL: Bank 3; Bank 1; Bank 2; Bank 3; Bank 4; Bank 1.
Um den Programmiermodus zu verlassen, drücken Sie erneut den **Bank Program Button (29)**.

Drücken Sie den **Sample Button (27)** und dann den Bank **Program Button (29)**, um Ihre programmierten Samples abzuspielen.

Bild 30

Ändern von Zeit-Anzeige (54) und Zeit-Balken (53)

Bild 31

Wenn Sie während des normalen Abspielens den **Time Button (32)** drücken, ändern sich die Zeit Anzeige-Informationen (**54** und **53**) im **VFD-Display (3)**. Im Folgenden ein kurzer Abriss der Zeit-Einstellungen und Ihrer Funktionen.

- **Elapsed** - Im **VFD-Display (3)** wird die verstrichene Zeit des laufenden Tracks angezeigt.
- **Remain** - Im **VFD-Display (3)** wird die verbleibende Zeit des laufenden Tracks angezeigt.
- **Total Remain** - Im **VFD-Display (3)** wird die komplette verbleibende Zeit der CD angezeigt.

Zeit-Balken (53) - Die exakte Zeit der **Zeit-Anzeige (54)** wird hier als grafischer Balken angezeigt. Wie die **Zeit-Anzeige (54)** auch, ist die Balken-Anzeige abhängig von der gewählten Zeit-Funktion (Total Remain, Remain oder Elapsed). Unabhängig von der gewählten Zeit-Funktion blinkt der Balken, wenn ein Track sich dem Ende nähert. Das Blinken erinnert Sie daran, dass der laufende Track in Kürze endet.

SYSTEM-MEMORY (SPEICHER)

Abruf des Memory

Der Radius 3000™ kann bis zu 200 programmierte Cue-Punkte in 500 CDs und 4 programmierte Cue-Punkte pro Ordner auf SD-Karten und USB-Audiogeräten speichern. Diese Einstellungen können jederzeit aufgerufen wrden, sogar wenn die Audioquelle entfernt wurde und erst zu einer späteren Zeit geladen wurde.

Um den Memory einer CD aufzurufen, verfahren Sie wie folgt:

- Versichern Sie sich, dass die CD nicht geladen ist.
- Drücken Sie den **Memory Button (30)** bis die Memory Button LED anfängt zu blinken.
- Laden Sie die CD. Im **VFD-Display (3)** wird "Recall" angezeigt, während der Memory angelegt wird und die Memory Button LED wird abgeschaltet.

Um den Memory einer SD-Karte oder eines USB-Gerätes aufzurufen, verfahren Sie wie folgt:

- Drücken Sie den **Memory Button (30)** bis die Memory Button LED anfängt zu blinken.
- Drehen Sie den **Folder Knopf (20)**, um den Ordner ("Folder") mit den Banken, die Sie aufrufen wollen, auszuwählen.

BERÜHRUNGSEMPFINDLICHES JOGWHEEL

Berührungsempfindlichkeit des Jogwheels

Diese Funktion arbeitet mit den Scratch-Effekten. Sie ermöglicht die Steuerung der Wiedergabe- und Cue-Kommandos durch das Berühren des Jogwheels.

Einstellung der Berührungsempfindlichkeit des Jogwheels

Der Grad der Empfindlichkeit kann mehr und weniger sensibel eingestellt werden:

- Drücken und halten Sie den **Folder Knopf (20)**, um das interne Menü aufzurufen.
- Drehen Sie den **Time Knopf (31)** oder **Ratio Knopf (25)** im Uhrzeigersinn, bis "Sensitivity" (Empfindlichkeit) angezeigt wird.
- Drücken Sie den **Time Knopf (31)** oder **Ratio Knopf (25)**, um das Sensitivity-Menü aufzurufen.
- Drehen Sie den **Time Knopf (31)** oder **Ratio Knopf (25)**, um die gewünschte Empfindlichkeit im Bereich von -20 bis +20 einzustellen. Der Grad der Empfindlichkeit wird im **VFD-Display (3)** angezeigt. Wenn Sie die gewünschte Einstellung vorgenommen haben, drücken Sie den **Time Knopf (31)** oder **Ratio Knopf (25)** erneut zur Bestätigung. Wenn Sie fertig sind, drücken Sie den **Folder Knopf (20)**, um das interne Menü zu verlassen.

Aktivieren der Berührungsempfindlichkeit

Bevor Sie das **Jogwheel (9)** zur Steuerung der Wiedergabe- und Cue-Kommandos benutzen können, müssen Sie erst die Berührungsempfindlichkeit des **Jogwheels (9)** aktivieren.

Um den Berührungsempfindlichkeitsmodus zu aktivieren, drücken Sie den **A. Cue Scratch Button (12)**. Dies aktiviert den Berührungsempfindlichkeitsmodus.

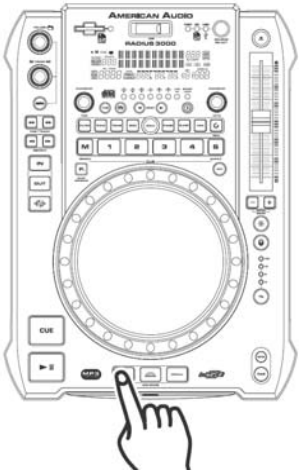


Bild 32

Im Wiedergabemodus

Wenn die Berührungsempfindlichkeitsfunktion aktiviert ist und Sie sich im Wiedergabemodus befinden, kann das **Jogwheel (9)** dazu benutzt werden, zum letzten Cue-Punkt zurückzukehren.

Fassen Sie einfach auf das **Jogwheel (9)** und das Gerät kehrt augenblicklich zum letzten gesetzten Cue-Punkt zuück, ohne dass die Musik unterbrochen wird.

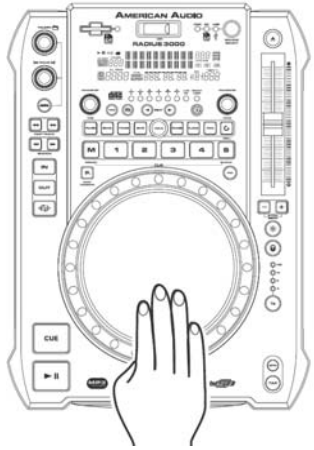


Bild 33

Im Cue-Modus

Wenn die Berührungsempfindlichkeitsfunktion aktiviert ist und Sie sich im Cue-Modus befinden, kann mit dem Anfassen des **Jogwheels (9)** die Wiedergabe gestartet werden.

Das Gerät fährt so lange in der Wiedergabe fort, bis das **Jogwheel (9)** wieder losgelassen wird.

Wird das **Jogwheel (9)** losgelassen, kehrt der Player zum letzten Cue-Punkt zurück.

Bild 34

Wichtig: *Wenn die LED des Bank Buttons blinkt, kehrt das Gerät zum letzten Bank Cue-Punkt zurück.*

PITCH EINSTELLUNGEN

Die verschiedenen Pitch-Einstellungen ermöglichen es, die Wiedergabegeschwindigkeit eines Tracks oder eines Loops zu manipulieren. Diese Geschwindigkeitsmanipulation wird üblicherweise dazu benutzt, um das Tracktempo von zwei oder mehr Musikquellen wie Plattenspieler oder andere CD-/Medien-Player aneinander anzupassen. Die Wiedergabegeschwindigkeit kann um den Faktor +/-100% erhöht bzw. erniedrigt werden.

Im nächsten Abschnitt werden die verschiedenen Pitch-Manipulationsmöglichkeiten im Detail erklärt.

Pitch Fader (4)

Diese Funktion erniedrigt oder erhöht die Wiedergabegeschwindigkeit eines Tracks ("Pitch").

Die maximale prozentuale Pitch-Manipulation dieser Funktion beläuft sich auf +/-100%. Der **Pitch Fader (4)** erhöht oder erniedrigt die Wiedergabegeschwindigkeit.

Wird der Schieber nach oben (Richtung Oberkante des Players) bewegt, erniedrigt sich der Pitch, wird der Schieber nach unten bewegt (Richtung Unterkante des Players), erhöht sich der Pitch.

Die möglichen Einstellungen für den Wertebereich des **Pitch Faders (4)** sind: +/-4%, +/-8%, +/-16% oder +/-100%.

Die Pitch-Einstellungen beeinflussen die normale Wiedergabe sowie Loops nur, wenn der **Pitch An/Aus Button (6)** angeschaltet ist. Die Pitch-Einstellungen beeinflussen nicht die Sample-Wiedergabe.

Bild 35

Aktivieren des Pitch Faders (4)

Um den **Pitch Fader (4)** zu aktivieren, müssen Sie die Pitch-Funktion anschalten.

Drücken Sie den **Pitch An/Aus Button (6)** , um den Schieber zu aktivieren. Die An/Aus-LED leuchtet auf, wenn die Funktion aktiviert wurde. Wenn die Pitch-Funktion nicht aktiviert wurde, funktioniert der **Pitch Fader (4)** nicht.

Bild 36

Gebrauch des Pitch Faders (4)

Versichern Sie sich, dass die Pitch-Funktion wie beschrieben aktiviert wurde. Um den **Pitch Fader (4)** zu benutzen, schieben Sie ihn einfach nach oben oder unten. Schieben nach unten erhöht den Pitch, Schieben nach oben erniedrigt den Pitch.

Bild 37

Einstellen des Pitch Fader Bereichs (8)

Sie können den Bereich des **Pitch Faders (4)** jederzeit ändern. Um den Pitch-Bereich zu ändern, versichern Sie sich zunächst, dass die Pitch-Funktion angeschaltet ist, siehe *Bild 36*.
Der prozentuale Pitch-Bereich kann in folgende Wertebereiche eingestellt werden: +/-4%, +/-8%, +/-16%, und +/-100%. 4% Pitch-Bereich erlauben die geringste, 100% die größte Pitch-Manipulation.

Um die verschiedenen Bereiche einzustellen, drücken Sie den **Pitch An/Aus Button (6)** und drücken Sie auf den **Pitch Range Button (8)**, bis Ihr gewünschter Wert eingestellt ist, siehe *Bild 38*.

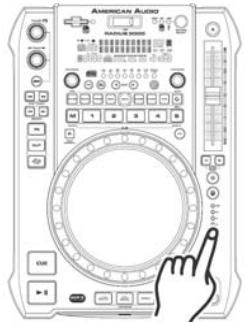


Bild 38

Pitch-Bending

Anders als der **Pitch Fader (4)** erhöht oder erniedrigt diese Funktion die Wiedergabegeschwindigkeit nicht dauerhaft, sondern nur für den Moment. Sie können diese Funktion auf zwei Arten benutzen, entweder mit den **(-) & (+) Pitch Bend Buttons (5)** oder mit dem **Jogwheel (9)**. Die maximale Pitch-Bend-Manipulation beläuft sich auf +/100%. Die Pitch Bend Funktion funktioniert auch bei Gebrauchs des **Pitch Faders (4)**. Steht der **Pitch Fader (4)** beispielsweise auf +2%, startet der Pitch Bending Prozess genau bei +2% und fährt von dort bis zum Maximum von +/-100%.

Bitte beachten Sie: *Eine Pitch-Einstellung von -100% stoppt die Wiedergabe des Tracks komplett.*

Das Gedrückthalten oder wiederholte Drücken des **(-) Pitch Bend Buttons (5)** erzielt eine Verlangsamung der Wiedergabegeschwindigkeit.

Das Gedrückthalten oder wiederholte Drücken des **(+) Pitch Bend Buttons (5)** erzielt eine Beschleunigung der Wiedergabegeschwindigkeit.

Bild 39

Der **(+) Pitch Bend Button (5)** erhöht die Wiedergabegeschwindigkeit und der **(-) Pitch Bend Button (5)** erniedrigt die Wiedergabegeschwindigkeit eines Tracks. Das Ausmaß der Geschwindigkeitsänderung hängt von der Dauer des Drückens des entsprechenden Buttons ab.

Wird beispielsweise der **(+) Pitch Bend Button (5)** dauerhaft gedrückt wie in *Bild 40*, erhöht sich die Wiedergabegeschwindigkeit so lange, bis das Maximum von 100% erreicht wird. Lassen Sie den **(+) Pitch Bend Button (5)** los, kehrt die Wiedergabegeschwindigkeit zum vorher eingestellten Tempo zurück.

Bild 40

Jogwheel (9)

Das Jogwheel kann die Geschwindigkeit eines Tracks momentan ändern, wenn sich der Track im Wiedergabemodus befindet.

Wird das Rad im Uhrzeigersinn gedreht, wird die Geschwindigkeit erhöht; wird das Rad gegen den Uhrzeigersinn gedreht, wird die Geschwindigkeit erniedrigt. Das prozentuale Ausmaß des Pitch Bend hängt dabei von der Dauer ab, mit der Sie das **Jogwheel (9)** drehen.

Wird das **Jogwheel (9)** beispielsweise kontinuierlich gegen den Uhrzeigersinn gedreht, wird die Wiedergabegeschwindigkeit kontinuierlich erniedrigt bis hin zum Maximum von -100% (voller Stopp). Wenn Sie mit dem Drehen des Jogwheels (9) aufhören, kehrt die Wiedergabegeschwindigkeit zum vorher eingestellten Tempo zurück.

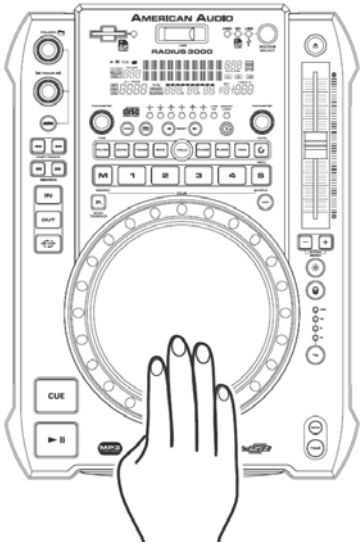


Bild 41

Bitte beachten Sie: *Wenn Sie das* ***Jogwheel (9)*** *zum Pitch Bending benutzen wollen und der* ***Scratch-Effekt (12)*** *ist an, müssen Sie den äußeren Ring des* ***Jogwheels (9)*** *benutzen.*

EINGEBAUTE EFFEKTE

Der Radius 3000™ verfügt über acht eingebaute Effekte. Diese Effekte können einzeln benutzt werden, Sie können jedoch auch bis zu vier Effekte gleichzeitig benutzen. Folgende Effekte sind verfügbar: Scratch, Filter, Echo, Trans, Skid, Phase, Flanger und Pan.
Sie können die Effekte mit den Standardeinstellungen benutzen, Sie können aber auch alle Parameter der Effekte selber einstellen.
Einige Effekte haben mehr einstellbare Parameter als andere. Jeder Parameter hat zwei unterschiedliche Werte: PR (Parameter Ratio) und PT (Parameter Time).

***Hinweis**: Alle Parameter werden auf ihre Standardwerte zurückgesetzt, wenn das Gerät abgeschaltet wird!*

Beat Auswahl Buttons (23)

Diese Buttons rufen die voreingestellten Parameterbänke auf. Alle Effekte werden zum Beat synchronisiert. Jeder Effekt verfügt über sechs eingebaute Presets und ein vom User programmierbares Preset. Diese Presets werden durch die **Beat Auswahl Buttons (23)** aufgerufen. Um zwischen den Bänken zu wechseln, drücken Sie auf die Pfeil-Buttons. Die untenstehende Tabelle beschreibt die Voreinstellungen.

BEAT AUSWAHL BÄNKE
1 - Setzt bei jedem 1/4 Beat neu ein
2 - Setzt bei jedem 1/2 Beat neu ein
3 - Setzt bei jedem 3/4 Beat neu ein
4 - Setzt bei jedem 1/1 Beat neu ein (jedem ganzen Beat)
5 - Setzt bei jedem 2/1 Beat neu ein (alle 2 Beats)
5 - Setzt bei jedem 4/1 Beat neu ein (alle vier Beats)

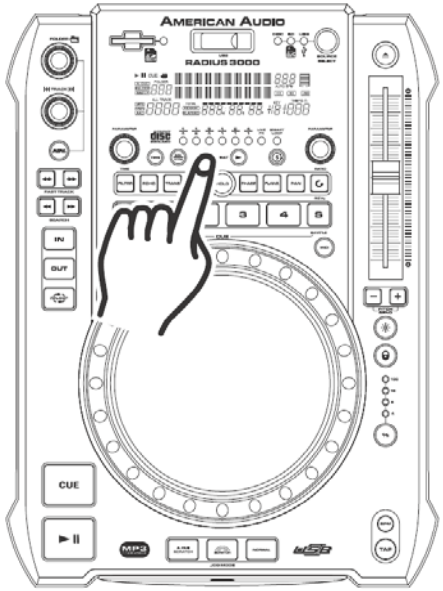


Bild 42

Scratch & Skid Effekt

Der Scratch-Effekt simuliert Echtzeit-Turntable-Scratching. Wurde der Scratch-Effekt aktiviert, kann das **Jogwheel (9)** wie ein Plattenteller benutzt werden.

Benutzen Sie das **Jogwheel (9)**, um die Scratch-Bewegungen wie an einem Plattenteller nachzuahmen und die Wiedergabe zu manipulieren.

Die Skid und Scratch Zeit-Parameter können von 0010 bis 9990 eingestellt werden. 9990 ergibt die längsten Skid-Zeiten. Der Skid-Wert reicht von 10ms bis zu 10s.

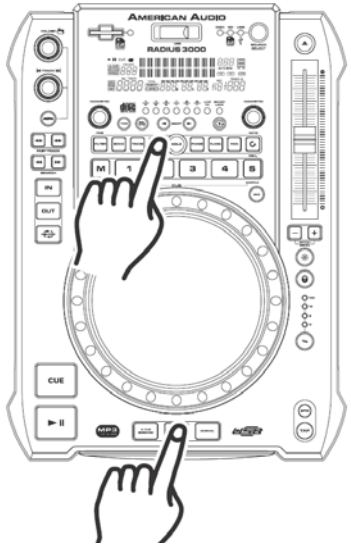


Bild 43

Filter-Effekt

Der Filter-Effekt verändert den originalen Sound und fügt ihm eine tonal veränderte Kontur hinzu.

Der Filter-Effekt hat zwei einstellbare Parameter: PR (Parameter Ratio) und PT (Parameter Time). Der PT stellt den Zeit-Bereich ein und PR den Frequenzbereich (siehe auch "Parameter" im nächsten Abschnitt).

Bild 44

Phase-Effekt

Der Phase-Effekt verändert den originalen Sound und fügt ihm eine tonal veränderte Kontur hinzu.

Der Phase-Effekt hat zwei einstellbare Parameter: PR (Parameter Ratio) und PT (Parameter Time). PT stellt den Zeit-Bereich ein und PR den Frequenzbereich (siehe auch "Parameter" im nächsten Abschnitt).

Bild 45

Flanger-Effekt

Der Flanger-Effekt verzerrt das Ausgangssignal und erzeugt einen Effekt, der dem Ineinander- und Auseinanderschieben der Frequenzen ähnelt (Phasengleichheit/Phasenverschiebung).

Der Flanger-Effekt hat zwei einstellbare Parameter: PR (Parameter Ratio) und PT (Parameter Time). PT stellt den Zeit-Bereich ein und PR den Frequenzbereich (siehe auch "Parameter" im nächsten Abschnitt).

Bild 46

Echo-Effekt

Der Echo-Effekt fügt Ihrem Ausgangssignal ein Echo hinzu.

Der Echo-Effekt hat zwei einstellbare Parameter: PR (Parameter Ratio) und PT (Parameter Time). PT stellt den Zeit-Bereich ein und PR den Frequenzbereich (siehe auch "Parameter" im nächsten Abschnitt).

Bild 47

Trans-Effekt

Der Trans-Effekt simuliert einen Mixer-Transform-Effekt in Echtzeit.

Der Trans-Effekt hat zwei einstellbare Parameter: PR (Parameter Ratio) und PT (Parameter Time). PT stellt den Trans-Speed ein und PR die Trans-Audiolänge.

Bild 48

Pan-Effekt

Der Pan-Effekt ermöglicht es Ihnen, das Ausgangssignal vom linken zum rechten Kanal zu verschieben.

PT stellt die Zeit ein, die der Pan-Effekt in jedem Kanal (links und rechts) verbringt. PR stellt die Zeit ein, die es braucht, um vom linken zum rechten Kanal zu wechseln.

Bild 49

Parameter

Alle Effekte haben einstellbare Parameter. Die Parameter ändern die Reaktionsart des Effektes. Um die Parameterwerte für jeden Effekt einzustellen, drehen Sie einen der beiden **Parameter Knöpfe (25 oder 31)**. Wenn der Parameterwert eingestellt wird, wird er im **VFD-Display (3)** angezeigt. Alle Effekte haben zwei einstellbare Parameter: **PR (Parameter Ratio, 25)** und **PT (Parameter Time, 31)**. Benutzen Sie diese Knöpfe, um die Effekte nach Ihren Wünschen einzustellen. Für eine schnelle Einstellung drücken und drehen Sie einen der Knöpfe.
Sie können die Parameter auch mit Hilfe des **Jogwheels (9)** einstellen. Versichern Sie sich, dass das **Jogwheel (9)** sich im Normal-Modus befindet; dann drücken und halten Sie den Knopf des Parameters, den Sie einstellen wollen und drehen Sie dann das **Jogwheel (9)**, um Ihre Einstellungen vorzunehmen.

Bild 50

Hold-Button

Benutzen Sie den **Hold-Button (26)**, um Ihre Parameter zu speichern.

Wenn der **Hold-Button (26)** nicht aktiviert ist, werden alle Änderungen Ihrer Parameter nur vorübergehend vorgenommen. Um die Hold-Funktion zu aktivieren, drücken Sie den **Hold-Button (26)** wie in *Bild 51*.

Wird die Hold-Funktion aktiviert, leuchtet der **Hold-Button (26)** blau.

Bild 51

ERWEITERTE TRACKSUCHE

Benutzen Sie diese Funktion, um einen bestimmten Track auf einem Audiogerät zu finden, während ein anderer Track gleichzeitig abgespielt wird.

1. Drücken Sie den **Adv. Track Button (18)**, um die erweiterte Suche aufzurufen.
2. Wenn dieser Modus aktiv ist, blinkt die **Track-Anzeige (56)**.

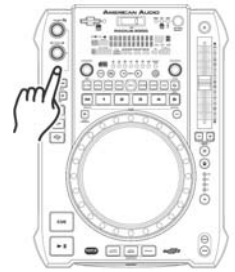


Bild 52

3. Sie können nun entweder den **Folder Knopf (20)** drehen, um einen MP3-Ordner zu wählen oder den **Track Knopf (19)** drehen, um durch die MP3 Tracks zu suchen.
4. Wenn Sie den gewünschten Track gefunden haben, drücken Sie den **Track Knopf (19)**; das **VFD-Display (3)** zeigt nun "Searching..." an (Suche...).
5. Das **VFD-Display (3)** zeigt "Found!" (Gefunden!) an, wenn der Track gefunden wurde.

Bild 53

6. Wenn "Found!" im **VFD-Display (3)** angezeigt wird, drücken Sie den **Track Knopf (19)**, um die Wiedergabe des ausgewählten Tracks zu starten. Wenn Sie die erweiterte Suche ohne weitere Änderungen abbrechen wollen, drücken Sie den **ADV Track Button (18)**.

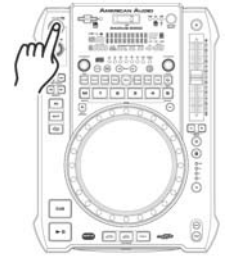


Bild 54

RADIUS 3000™ LINK-UP

Mit dieser Funktion kann ein USB-Gerät in einen Radius 3000™ geladen werden und mit einem weiteren, verbundenen Radius 3000™ abgespielt werden. Folgen Sie den untenstehenden Anweisungen, um die Link-Up-Funktion zu benutzen.

***Hinweis**: Diese Funktion kann nicht mit dem CD-Player benutzt werden.*

Haupt-Player

1. Drücken Sie den **Folder Knopf (20)**, um das interne Menü aufzurufen.
2. Wenn Sie sich im internen Menü befinden, drehen Sie den **Folder Knopf (20)** bis der Eintrag MIDI SETUP angezeigt wird.
3. Drehen Sie entweder den **Time Knopf (31)** oder den **Ratio Knopf (25)**, bis der Eintrag USB = LINK angezeigt wird und drücken Sie dann den **Folder Knopf (20)**, um diese Einstellung zu speichern und das Menü zu verlassen.
4. Laden Sie nun Ihr USB-Gerät in den Haupt-Player.
5. Verbinden Sie den Haupt-Player mittels des rückseitigen USB-Ports mit dem USB-Port auf der Oberseite des zweiten Players, siehe *Bild 56*.
6. Sie sollten nun in der Lage sein, das im Haupt-Player geladene USB-Gerät mit den Reglern des zweiten Players zu steuern.

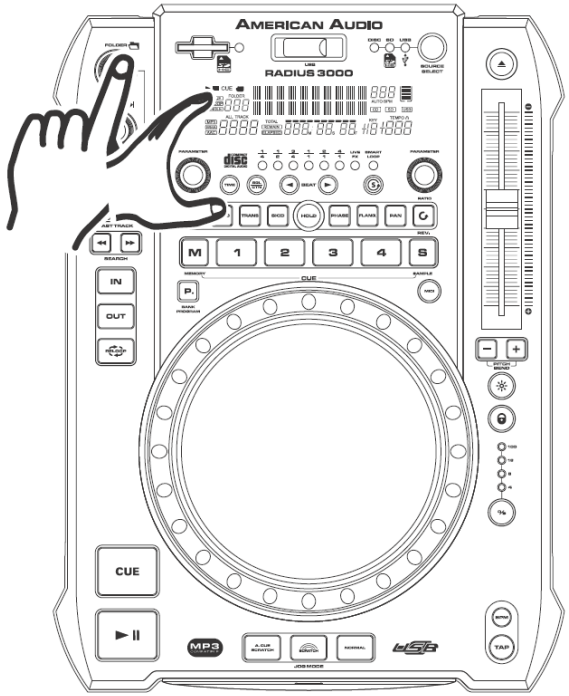


Bild 55

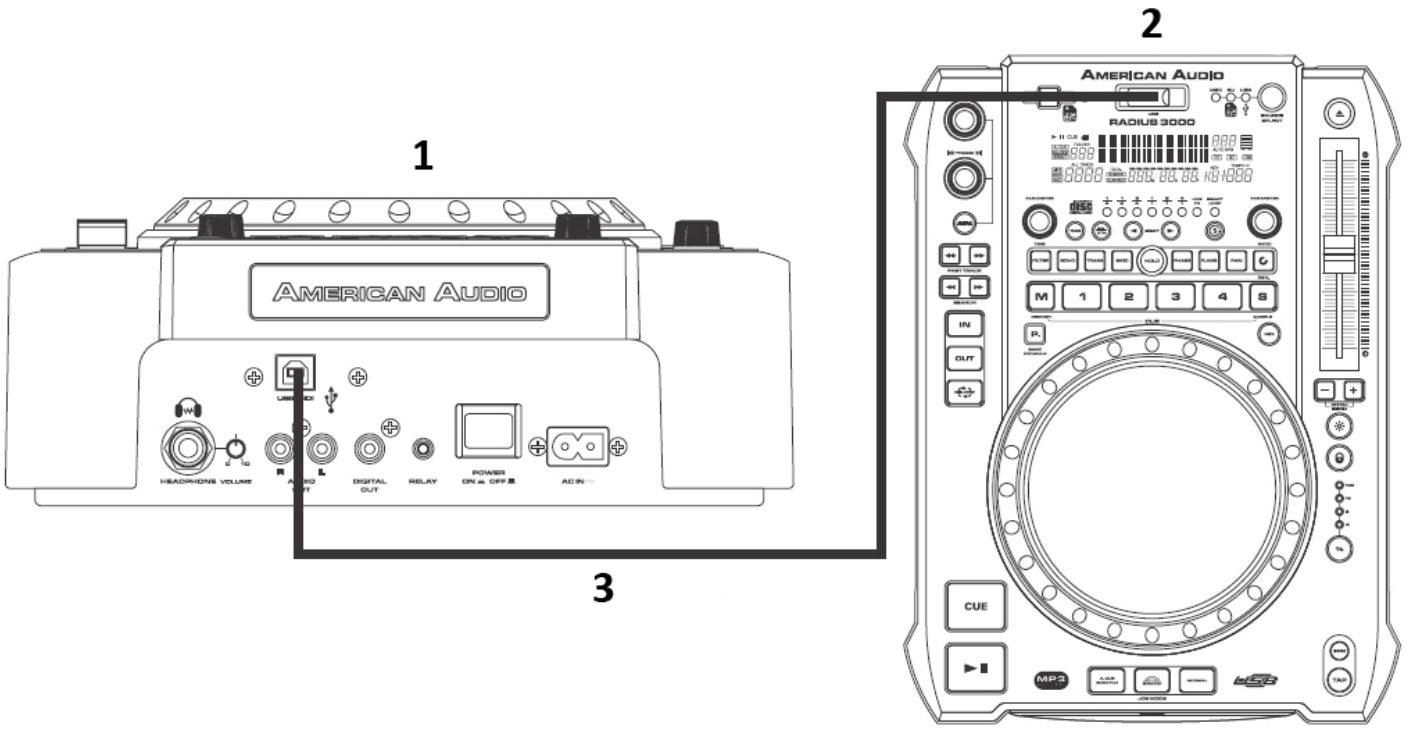


Bild 56

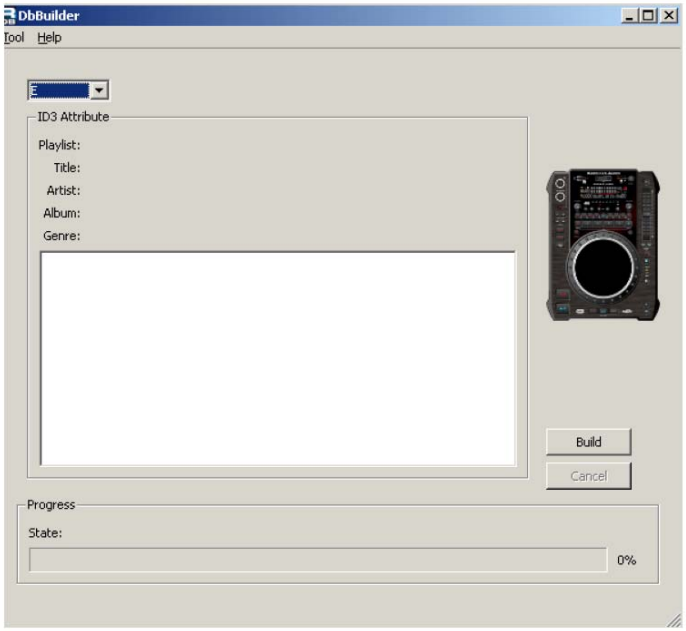
1. Haupt-Player mit geladenem USB-Gerät
2. Zweiter Player
3. USB-Kabel

***Warnung**: Es wird ein USB-Kabel nicht unter AWG 28 und nicht über 90cm Länge empfohlen!*

DATEN BACKUP (DBBUILDER)

Der Radius 3000™ verfügt über eine Datenbank-Verwaltungssoftware, die es Ihnen erlaubt, in Ihren Dateien nach Titel, Artist, Album und Genre zu suchen ("DbBuilder"). Der DbBuilder liest Ihre USB-Festplatte und erstellt Db-Dateien, so dass der Radius 3000™ die Dateien in Ihrer Musiksammlung gemäß Ihrer gewünschten Methode finden kann.
Mit dem DbBuilder können Sie Ihre Festplatte auch mit FAT formatieren, was unabdinglich im Gebrauch des Radius 3000™ ist.*****
Um eine Festplatte zu formatieren, wählen Sie bitte den gewünschten Laufwerksbuchstaben im Dropdown-Menü aus und wählen Sie unter "Tools" den Eintrag "Format", um die Formatierung einer nicht-FAT-formatierten Festplatte zu ändern.

Hinweis: *Bitte aktualisieren Sie Ihre Datenbank-Verwaltungssoftware, wenn Sie den Inhalt Ihres USB-Gerätes ändern oder aktualisieren.*



**** Wir empfehlen Ihnen dringend, dass Sie all Ihre Dateien auf Ihrer Festplatte sichern, bevor Sie eine Formatierung durchführen, da die Formatierung den Verlust aller Daten zur Folge hat!***

BEDIENUNG DER PLAYLISTS

1. Drücken und halten Sie den **Folder Knopf (20)** für 2 Sekunden, um das interne Menü aufzurufen. Drehen Sie dann den Knopf, bis der Eintrag "Playlist" angezeigt wird.

2. Drehen Sie entweder den **Ratio Knopf (25)** oder den **Time Knopf (30)**, um durch die Einträge "Normal/Title/Artist/Album/Genre" zu blättern (nur bei SD-Karten und USB-Geräte verfügbar!). Drücken Sie den **Folder Knopf (20)**, um Ihre Auswahl zu speichern und das Menü zu verlassen. Die Datenbank ändert sich nun nach Ihren Vorgaben.

Beispiel: *"Artist" (Interpret) wurde ausgewählt; nun werden die Tracks in alphabetischer Sortierung nach Artists aufgelistet.*

- Drücken und Drehen des **Folder Knopfs (20)** blättert zum nächsten Anfangsbuchstaben; wenn Sie also gerade durch die Artists mit dem Anfangsbuchstaben "C" suchen und dann den **Folder Knopf (20)** drücken und drehen, werden Sie zu den Artists mit einem "D" am Anfang springen.

- Sie können den **Folder Knopf (20)** drehen oder den **Folder Knopf (20)** drücken und das **Jogwheel (9)** drehen, um zum nächsten Artist zu gelangen.

- Sie können durch die Tracks springen, indem Sie den **Track Knopf (19)** drehen oder indem Sie den **Track Knopf (19)** drücken und das **Jogwheel (9)** drehen.

MIDI TABELLE

SW Name	Typ	MIDI	MIDI2 (Hold TAP)	Anmerkungen
FOLDER	SW/LED/ENC	19/19/36	58/19/75	CCTYPE=RELATIVE
TRACK	SW/LED/ENC	1F/1F/38	5E/1F/77	CCTYPE=RELATIVE
Para.Time	SW/ENC	25/3A	64/79	CCTYPE=RELATIVE
Para.Ratio	SW/ENC	2B/3C	6A/7B	CCTYPE=RELATIVE
JOG	SW/ENC	26/35	65/74	CCTYPE=RELATIVE

FOLDER	ENC/CENTER	36/3E	75/7D	CCTYPE=ABSOLUTE
TRACK	ENC/CENTER	38/31	77/70	CCTYPE=ABSOLUTE
Para.Time	ENC/CENTER	3A/32	79/71	CCTYPE=ABSOLUTE
Para.Ratio	ENC/CENTER	3C/33	7B/72	CCTYPE=ABSOLUTE

FOLDER	CW/CCW	36/37	75/76	CCTYPE=NOTE
TRACK	CW/CCW	38/39	77/78	CCTYPE=NOTE
Para.Time	CW/CCW	3A/3B	79/7A	CCTYPE=NOTE
Para.Ratio	CW/CCW	3C/3D	7B/7C	CCTYPE=NOTE
JOG	CW/CCW	35/3F	74/7E	CCTYPE=NOTE
Pitch Slider	VR	PITCHBEND	PITCHBEND	CCTYPE=PITCHBEND
Pitch Slider	VR/CENTER	34/2C	73/6B	CCTYPE=ABSOLUTE

IN	SW/LED	0B/0B	4A/0B	
OUT	SW/LED	05/05	44/05	
CUE	SW/LED	30/30	6F/30	
	SW/LED	2A/2A	69/2A	
ADV.	SW/LED	2F/2F	6E/2F	
FILTER	SW/LED	1B/1B	5A/1B	
ECHO	SW/LED	15/15	54/15	
TRANS	SW/LED	0F/0F	4E/0F	
SKID	SW/LED	09/09	48/09	
HOLD	SW/LED	21/21	60/21	
PHASE	SW/LED	27/27	66/27	
FLANG.	SW/LED	2D/2D	6C/2D	
PAN	SW/LED	03/03	42/03	
	SW/LED	04/04	43/04	
	SW/LED	02/02	41/02	
Memory	SW/LED	1C/1C	5B/1C	
	SW/LED	01/01	40/01	
	SW/LED	06/06	45/06	
%	SW/LED (4%)	0C/0C	4B/0C	

P.	SW/LED	2E/2E	6D/2E	
Sample	SW/LED	28/28	67/28	
A. Cue Scratch	SW/LED	24/24	63/24	
	SW/LED	1E/1E	5D/1E	
Normal	SW/LED	18/18	57/18	
SOURCE SELECT	SW/LED (USB)	13/13	52/13	
1	SW/LED/LED2	16/16/3B	55/16/3B	
2	SW/LED/LED2	10/10/3C	4F/10/3C	
3	SW/LED/LED2	0A/0A/3D	49/0A/3D	
4	SW/LED/LED2	22/22/3E	61/22/3D	
	SW	29	68	
	SW	1D	5C	
	SW	11	50	
	SW	23	62	
Time	SW	1A	59	
SGL/CTN	SW	14	53	
	SW	17	56	
-	SW	07	46	
+	SW	0D	4C	

BPM	SW	12	51	
TAP	SW	20		
⏏	SW	5F	7F	
◄ BEAT	SW	0E	4D	Chan="1~8"oder"9~16" ohne
BEAT ►	SW	08	47	Chan="1~8"oder"9~16" ohne
LIVE FX	LED	34		Chan="1~8"oder"9~16" ohne
1/4	LED	3A		Chan="1~8"oder"9~16" ohne
1/2	LED	39		Chan="1~8"oder"9~16" ohne
3/4	LED	38		Chan="1~8"oder"9~16" ohne
1/1	LED	37		Chan="1~8"oder"9~16" ohne
2/1	LED	36		Chan="1~8"oder"9~16" ohne
4/1	LED	35		Chan="1~8"oder"9~16" ohne
100	LED	33		
16	LED	32		
8	LED	31		
CD	LED	41		
SD	LED	40		
SD_IN	LED	3F		

FLIP-FLOP™

Dieses Feature ähnelt einem Auto-Piloten. Wenn Sie zwei Radius 3000™ Player mit einem American Audio® "Q" Deck™ Mixer verwenden, kann ein Player mit der Wiedergabe starten, wenn der andere endet. Sie können einzelne Tracks, eine ganze Mediaquelle oder eine Kombination aus beidem mit "Flip-Flop™" betreiben.

Für das Flip-Flop™ von einzelnen Tracks verfahren Sie wie folgt:

1. Verbinden Sie Ihr System wie im Set-Up Kapitel beschrieben.
2. Stellen Sie den Crossfader des American Audio® “Q” Deck™ Mixer auf die Mittelposition.
3. Stellen Sie Ihre zwei Radius 3000™ Player auf Single Wiedergabemodus; im VFD-Display (3) sollte Single (57) aufleuchten.
4. Befüllen Sie Ihre zwei Radius 3000™ Player mit Audio-CDs.
5. Wurden beide auf ihren Cue-Punkt eingestellt, drücken Sie den Play/Pause Button (13) auf dem einen Player, um die Wiedergabe zu starten.
6. Wenn der Track im ersten Player geendet hat, startet der zweite Player sofort die Wiedergabe.
7. Flip-Flop™ fährt fort, bis Sie es stoppen oder ein Gerät abgeschaltet wird.

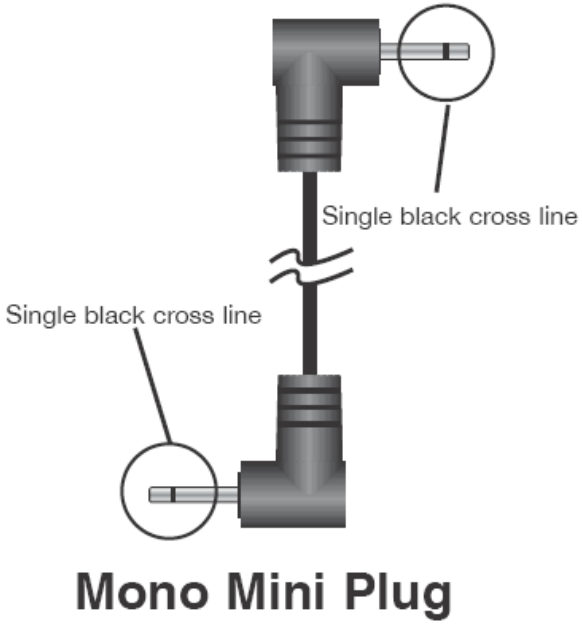


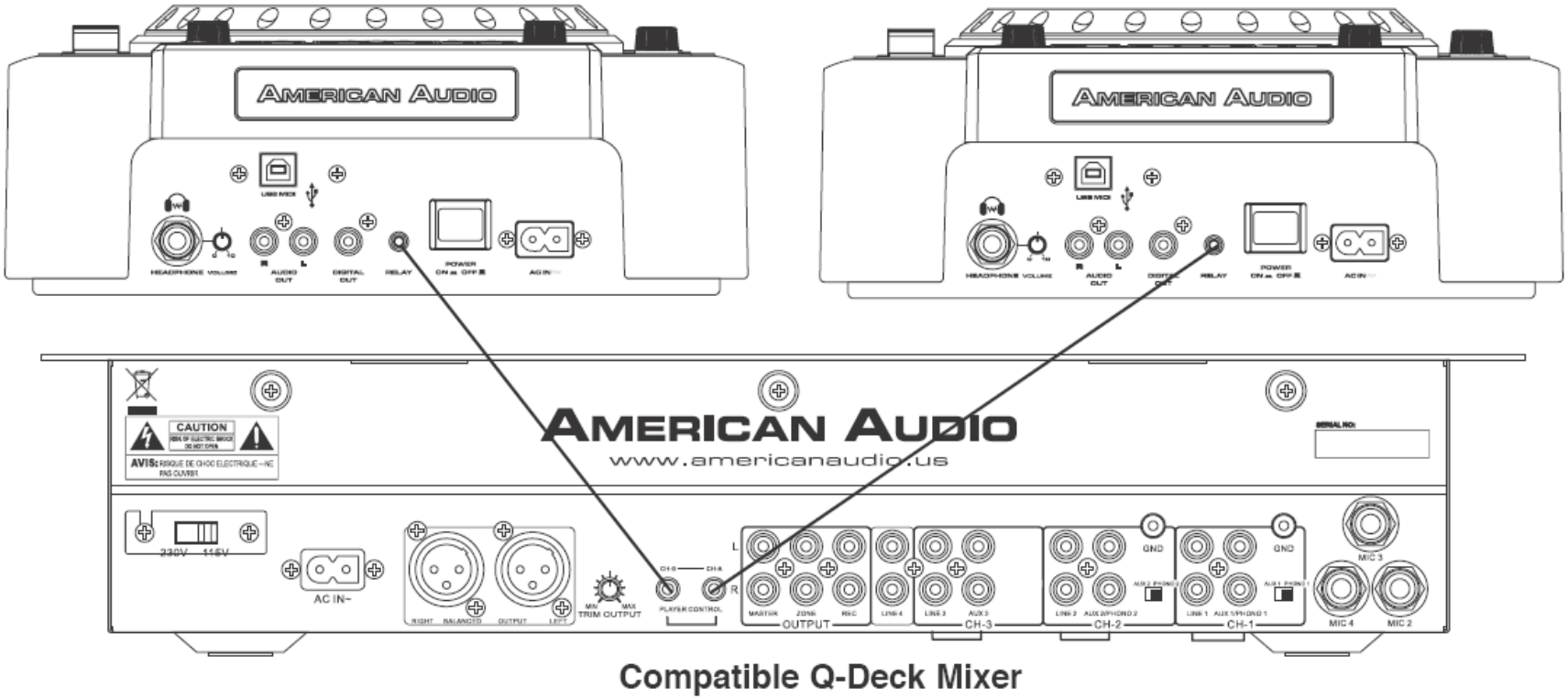
Bild 57

Hinweis: *Sie können den einfachen (Single) oder dauerhaften (Continuous) Wiedergabemodus mit Flip-Flop™ kombinieren*, indem Sie die entsprechenden Wiedergabemodi auf Ihren Geräten wählen.

Anschluss eines Radius 3000™ mit einem American Audio® oder American DJ® "Q" Deck™ Mixer zur Flip-Flop™ Steuerung:
Verbinden Sie ein 3,5mm Mono-Miniklinken-Kabel von der Rückseite Ihres Radius 3000™ mit der entsprechenden Buchse auf der Rückseite Ihres American Audio® "Q" Mixers. Das war schon alles - Sie können jetzt mit Flip-Flop™ starten!

Sample "Q" Start Setup:

Dieses Setup erlaubt Ihnen den Gebrauch sowohl von der "Q" Start Funktion als auch der Flip-Flop™ Funktion. Benutzen Sie ein 3,5mm Mono Miniklinkenkabel.



Compatible Q-Deck Mixer

TECHNISCHE DATEN

Allgemein	Modell: American Audio® Radius 3000™ - Professional CD/SD/USB Player
Typ	Einschublader, USB & SD Card Player
Medientypen	Erlaubte Dateierweiterungen: mp3, MP3, mP3, and Mp3
Disc-Typ	Nur CDs mit Standard-Größe (5 in/12 cm und 3 in/8cm)
Pitchbereich	Innerhalb +/- 4%, +/- 8%, +/- 16%, +/- 100%
Pitch-Genauigkeit	0,15%
Abmessungen	265mm (W) x 356mm (D) x 106mm (H) 10.5" x 14.01" x 4.17"
Installation	Platzieren Sie das Gerät auf einer ebenen Oberfläche oder montieren Sie es in ein ebenes Gehäuse.
Gewicht	8 Lbs. / 3.6 Kg
Netzteil	AC 115/230V, 50/60Hz AC 100V, 50/60Hz (Japan) AC 110V, 60Hz (Kolumbien) AC 127V, 60Hz (Mexiko) AC 127V, 60Hz (Mexiko) AC 220V, 50Hz (Chile und Argentinien) AC 220V, 60Hz (Philippinen und Korea) AC 230V, 50Hz (Europa, Neuseeland, Südafrika und Singapur)

Stromverbrauch	18 W
Umgebungsbedingungen	Bedienungstemperatur: 5 bis 35˚C (41 bis 95˚F) Betriebsfeuchtigkeit: 25 bis 85% Raumfeuchtigkeit (keine Kondensation)
Zubehör	Verbindungskabel (Cinch, 1 Set für linke und rechte Kanäle) Control 1/8” Miniplug (3 Feet)

Audiobereich

Quantizierung	16 Bit linear pro Kanal
Abtastrate	44,1 kHz bei normalem Pitch
Über-Abtastrate	8fach
D/A-Umwandlung	16 bit
Frequenzgang	+/-1dB 17Hz bis 20.000Hz (für CD) +/-1dB 17Hz bis 16.000Hz (für SD/USB)
Output-Pegel	1,45V +/-1dB (für CD) 1,4V +/-1dB (für SB/USB)
Scheinlast	100k ohm oder mehr

AUDIO-CHARAKTERISTIK (TEST-CD: TCD-782, SD/USB TEST FORMAT: MP3 128KBPS; Last=100Kohm)

Posten	Nominal	Limit	Voraussetzung
Output-Pegel:	1,45Vrms+/-0,5dB 1,4Vrms+/-0,5dB	1,45Vrms+/-1dB 1,4Vrms+/-1dB	1KHz, 0dB (für CD) (für SD/USB)
Kanalbalance:	Innerhalb 0,2 dB	Innerhalb 1 dB	1KHz, 0dB
Frequenzgang:	+/-0,4dB +/-0,2dB	+/-1dB +/-1dB	17Hz-20KHz, 0dB Output (für CD) 17Hz-16KHz, (für SD/USB)
Entzerrungsansprechverhalten:	-20dB +/-0,2dB	-20dB +/-1dB	16KHz, -20dB (für CD)
Kanaltrennung*2:	91dB 90dB	85dB 85dB	1KHz, 0dB (für CD/USB) (für SD)
Klirrfaktor und Rauschen *1	0,006% 0,007%	0,01% 0,01%	1KHz, 0dB (für CD) (für SD/USB)
Rauschabstand (IHF-A)*2:	126 dB	90 dB	1KHz, 0dB
Kopfhörer Output-Pegel:	0,28V +/-0,5dB	0,28V +/-1dB	1KHz, -20dB (für CD)

HINWEIS: *Änderungen von Angaben sowie Veränderungen des Design dieses Gerätes und des Handbuches sind jederzeit und ohne vorherige schriftliche Ankündigung vorbehalten.*

CE

Wichtiger Hinweis: *Das SDHC-Logo ist ein eingetragenes Warenzeichen.*

ROHS – EIN WICHTIGER BEITRAG ZUR ERHALTUNG DER UMWELT

Die Europäische Gemeinschaft hat eine Richtlinie erlassen, die eine Beschränkung/Verbot der Verwendung gefährlicher Stoffe vorsieht. Diese Regelung, genannt ROHS, ist ein viel diskutiertes Thema in der Elektronikbranche.

Sie verbietet unter anderem sechs Stoffe: Blei (Pb), Quecksilber (Hg), sechswertiges Chrom (CR VI), Cadmium (Cd), polybromierte Biphenyle als Flammenhemmer (PBB), polybromierte Diphenylather als Flammenhemmer (PBDE). Unter die Richtlinie fallen nahezu alle elektrischen und elektronischen Geräte deren Funktionsweise elektrische oder elektromagnetische Felder erfordert - kurzum: alles was wir im Haushalt und bei der Arbeit an Elektronik um ums herum haben.

Als Hersteller der Markengeräte von AMERICAN AUDIO®, AMERICAN DJ®, ELATION Professional und ACCLAIM Lighting sind wir verpflichtet, diese Richtlinien einzuhalten. Bereits 2 Jahre vor Gültigkeit der ROHS Richtlinie haben wir deshalb begonnen, alternative, umweltschonendere Materialien und Herstellungsprozesse zu suchen.

Bis zum Umsetzungstag der ROHS wurden bereits alle unsere Geräte nach den Maßstäben der Europäischen Gemeinschaft gefertigt. Durch regelmäßige Audits und Werkstoffprüfungen stellen wir weiterhin sicher, dass die verwendeten Bauteile stets den Richtlinien entsprechen und die Produktion, soweit es dem Stand der Technik entspricht, umweltfreundlich verläuft.

Die ROHS Richtlinie ist ein wichtiger Schritt zur Erhaltung unserer Umwelt. Wir als Hersteller fühlen uns verpflichtet, unseren Beitrag dazu zu leisten.

WEEE – ENTSORGUNG VON ELEKTRO- UND ELEKTROKALTGERÄTEN

Jährlich landen tausende Tonnen umweltschädlicher Elektronikbauteile auf den Deponien der Welt. Um eine bestmögliche Entsorgung und Verwertung von elektronischen Bauteilen zu gewährleisten, hat die Europäische Gemeinschaft die WEEE Richtlinie geschaffen.

Das WEEE-System (Waste of Electrical and Electronical Equipment) ist vergleichbar dem bereits seit Jahren umgesetzten System des „Grünen Punkt“. Die Hersteller von Elektronikprodukten müssen dabei einen Beitrag zur Entsorgung schon beim In-Verkehr-Bringen der Produkte leisten. Die so eingesammelten Gelder werden in ein kollektives Entsorgungssystem eingebracht. Dadurch wird die sachgerechte und umweltgerechte Demontage und Entsorgung von Altgeräten gewährleistet.

Als Hersteller sind wir direkt dem deutschen EAR-System angeschlossen und tragen unseren Beitrag dazu.

(Registrierung in Deutschland: DE41027552)

Für die Markengeräte von AMERICAN DJ® und AMERICAN AUDIO® heißt das, dass diese für Sie kostenfrei an Sammelstellen abgegeben werden können und dort in den Verwertungskreislauf eingebracht werden können. Die Markengeräte unter dem Label ELATION Professional, die ausschließlich im professionellen Einsatz Verwendung finden, werden durch uns direkt verwertet. Bitte senden Sie uns diese Produkte am Ende Ihrer Lebenszeit direkt zurück, damit wir deren fachgerechte Entsorgung vornehmen können.

Wie auch die zuvor erwähnte ROHS, ist die WEEE ein wichtiger Umweltbeitrag und wir helfen gerne mit, die Natur durch dieses Entsorgungskonzept zu entlasten.

Für Fragen und Anregungen stehen wir Ihnen gerne zur Verfügung. Kontakt: info@americandj.eu

AMERICAN AUDIO®
A.D.J. Supply Europe B.V.
Junostraat 2
6468 EW Kerkrade
The Netherlands
www.americanaudio.eu

AMERICAN AUDIO®
©American Audio® World Headquarters
6122 S. Eastern Ave, Los Angeles, Ca. 90040 (USA)
Tel: 323-582-3322 Fax: 323-582-3311
E-mail: info@americanaudio.us
www.americanaudio.us